10th Anniversary 創刊10周年
平成16年5月1日発行第11巻4号通巻90号

ゲーム批評

http://www.microgroup.co.jp/



ゲームが売れない! 客が来ない!?
—ショップ・ゲーセンをめぐる新たな動き—

リアルすぎて困っちゃう!
〜3Dのお悩み解決します〜

ソフト批評
鬼武者3
戦国無双
シャドウハーツII
NINJA GAIDEN
逆転裁判3
ブレイクダウン
サッカーライフ!
007エブリシング オア ナッシング
ファイアーファイターF.D.18
EyeToy:Play
1080°シルバーストーム
Fate
ファントム・ブレイブ

仁義なきギャルゲーレビュー対決
美少女ゲーム地獄変
〜熱き萌え魂の叫びを聞け!〜

新連載
"現場"は燃えているか
〜最前線クリエイターに聞く〜
『真・三國無双』シリーズ開発の舞台裏、そして次の一手は……!?

MAY 2004
Vol. 56
780 yen

ゲーム批評
2004 MAY Vol.56
ショップ・ゲーセンをめぐる新たな動き／真・三國無双シリーズ開発の舞台裏
MICRO MAGAZINE

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！
確実、スピーディーな定期購読をぜひご利用くださいませ。

『ゲーム批評』
隔月刊・偶数月3日
年6回発行
一年間の定期購読価格

定価780円（税込）
×
6回
||
4,680円

[お申し込み方法]

手続は簡単です。巻頭に綴じこんである「郵便振替用紙」（払込取扱票）に下記の必要事項を記入し、郵便局窓口に必要金額と共にお申込頂くだけです。**振込手数料・送料は弊社にて負担させていただきます。**

1……巻頭に綴じこんである「払込取扱票（郵便振替用紙）」を本誌より切り取ります。
※この際、払込金受領証は切り離さないようご注意ください。

2……初めてお申し込みされる方は、誌名横の「新規/継続」の「新規」に丸をつけてください。

3……「購読期間」に何月号からかをご記入ください。購読期間は1年間のみです。

4……ご依頼人の郵便番号・住所・氏名・E-mailアドレス・電話番号をご記入ください。
※E-mailと電話番号は未記入でも可ですが、事故の対処にお時間がかかる場合がございます。

5……右側の払込金受領証の「ご依頼人」の欄に氏名をご記入ください。

6……すべての記入が終了しましたら、お近くの郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振込金受領証は初回の定期購読誌が届くまで大切に保管してください。

[ご注意]

■締め切りは発売日2週間前になります。締め切り後のお申し込みは、その次の号からに変更させていただきます。
※次号7月号からのお申し込みは、5月20日（木）までにお申し込みください。
■本誌巻頭の払込取扱票以外でのご入金は受けつけかねますのでご了承ください。
■定期購読中の途中返金は受け付けかねますのでご了承ください（刊行ペースの変更・価格変更の際は別途ご連絡をさしあげます）。
■送り先の住所変更をご希望の方は、下記お問い合わせ先までご連絡ください。
■定期購読最終回に継続ご案内を同封させていただきます。

通常は発売日から遅くとも3日以内には届きます。もし届かない場合は配送事故の可能性がございますので、お手数ですが下記お問い合わせ先までご連絡ください。

お問い合わせ先

株式会社マイクロマガジン社　販売営業部
TEL.03-3206-1641　FAX.03-3551-1208
（お電話でのお問い合わせは、土日祝日を除く平日AM9:30〜12:00、PM1:00〜6:00までとさせていただきます）
E-mail: hanbai@microgroup.co.jp
（件名は「ゲーム批評・定期購読」とご記入ください）

ゲーム批評 2004・5 Vol.56

払込金受領証

口座番号	00120-2-123295
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
金額	4680円
ご依頼人	※
料金	
特殊取扱	

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込取扱票

02 東京

口座番号	00120-2-123295
通常払込料金加入者負担	
金額	4680
加入者名	株式会社マイクロマガジン社
料金	
特殊取扱	

通信欄

定期購読誌名	※購読期間	送金額（送料当社負担）
ゲーム批評 ※新規 継続	月号より1年間	4，680円

送付先御住所 払込人住所と送付先が異なる場合のみ記入 〒□□□-□□□□

フリガナ

送付先御氏名　年齢　才　性別　男・女

電話 TEL

ご依頼人 (郵便番号) ※

フリガナ

（e-mail：　　　）（電話番号）　－　－

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政事業庁）（私製承認 東第39624号）

これより下部には何も記入しないでください。

各票の※印欄は、ご依頼人において記載してください。

キリトリ線

定期購読のご案内

『ゲーム批評』のご購入にはご自宅直送方式の年間定期購読がオススメ！

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、本票を汚したり、折り曲げたりしないでください。
（郵政事業庁）

この払込取扱票の裏面には、何も記載しないでください。

キリトリ線

ゲーム批評 2004・5 Vol.56

 http://www.microgroup.co.jp/

ハード略称
PS:プレイステーション PS2:プレイステーション2 DC:ドリームキャスト SS:セガサターン XBOX:XBOX GC:ゲームキューブ N64:ニンテンドウ64 SFC:スーパーファミコン FC:ファミコン GB:ゲームボーイ GBA:GBアドバンス WS:ワンダースワン NG:ネオジオ NGP:ネオジオポケット PC:パソコン AC:アーケード

ジャンル略称
RPG:ロールプレイング ARPG:アクションRPG SRPG:シミュレーションRPG SLG:シミュレーション AVG:アドベンチャー STG:シューティング 3DSTG:3Dシューティング ACG:アクション 格闘:格闘アクション ETC:その他



表紙撮影協力:
AM St.Tropez池袋
東京都豊島区東池袋1-29 サントロペビル 営業時間AM10:00～AM1:00 定休日無 駐車場無 JR池袋駅東口からサンシャイン60に向かって徒歩約5分 http://www.matahari.co.jp/gallery/st_ikebukuro/

AM St.Tropez池袋は、大型筐体をメインに、新製品はどこよりも早く導入し、ロケテストも多数実施しているので発売前のアーケードゲームがいち早く遊べるのがゲーマーにとっては嬉しい。また、充実したプリクラコーナー、都内最大級のメダルコーナーを有し、ゲーマーから家族連れまでが楽しめるプレイスポット。

cover pic : Harumi Aida

Contents

Topics

01　2004 May

毎度おなじみ年度末の発売日延期ラッシュ
しかしそのケアを忘れていないか

『デッド・オア・アライブ　オンライン』の豪快な延期に代表される今年の年度末。遅れることそれ自体は仕方ないとしても、根本的にユーザーに対する甘えがないか。

Text by 編集部

ゲーム業界における年度の変わり目といえば、もはや恒例となってしまった、発売日の延期ラッシュであろう。毎年多くのユーザーや関係者を混乱と落胆の渦に巻き込んでいる現象であるが、昨年度末も例に漏れず多数のタイトルの発売日が変更となった。

1月頃からの延期タイトルをざっと数えてみただけでも、14本以上にものぼる。中でもXBOXの二大注目タイトル『デッド・オア・アライブ　オンライン』が今夏に、『トゥルーファンタジー　ライブオンライン』が今冬に延期と、大きくずれ込んだのは記憶に新しいところだろう。

国内市場では依然として苦戦が続くXBOXとしては、ハード普及の起爆剤となり得るこの2本の延期は非常に痛いはずだ。しかも、その変更された発売時期があまりにも先に伸びてしまったのも問題である。両タイトルとも、今回の延期の理由については「クオリティの向上、通信システム面での強化のため」としているが、最大で半年近くも伸びてしまっては、いくらクオリティを上げてもその段階では技術的に陳腐化している恐れもあるのではないか。

基本的に海外との同時展開を前提としているハードだけに、開発にかかる時間や労力は他ハードのソフトよりも多いのは確かだろうし、ましてや通信プレイ対応のソフトとなればそれが増加するのも理解できる。しかし、同一タイトルに対するユーザーの関心が、これだけの時間を置いても維持され続けると考えるのは、昨今の多趣味時代の風潮からすれば甘い見通しと言わざるをえない。

ともかく、この2本に限らず発売が遅れてしまったタイトルに共通する今後の課題は、コンスタントな情報露出と、ユーザーの関心をつなぎとめるために、関連グッズや先行体験版の配布などを、いかに効果的に行っていくかという点だろう。膨大な数のソフトがリリースされるゲーム市場の中にあって"存在を忘れられない"ための努力が何より重要だ。

編集部的に目を引かれたのは、『らいむいろ戦奇譚☆純』が発売延期になった際の、販売元である角川書店の対応である。同社は、変更後の発売日のアナウンスと同時に、「お詫び」と銘打って、特製ポスターを予約済みユーザーへの追加特典として配布することを発表したのだ。

これだけのささいな工夫で、ユーザーが抱く印象は大きく好転することを、各メーカーは再認識してもらいたいものだ。



コアなファンを育ててきた『デッド・オア・アライブ』シリーズ。その信用を損なうのはあまりにもったいないだろう

Topics 02 2004 May

『FFCC』が文化庁メディア芸術祭大賞受賞 メーカー、店舗はどう受け止めるか

文化庁が作品としての質まで審査したうえで高評価を下した『FFCC』『EyeToy：Play』。しかし業界側はこの実績を有効活用しているか？

Text by 編集部

2月26日、東京・恵比寿ガーデンプレイスにて、第7回文化庁メディア芸術祭の各部門授賞式が開催された。幅広い分野からメディア芸術という視点で優秀と認められた作品をえりすぐり評価する、という趣旨で行われているこのイベントでは、過去に『ドラゴンクエストⅦ～エデンの戦士たち～』や『ゼルダの伝説　時のオカリナ』が大賞を受賞するなど、ゲームソフトがノミネートされるのがもはや定例となった感があるが、今回もエンターテインメント部門で『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』(以下『FFCC』)が大賞を、『EyeToy：Play』が優秀賞をそれぞれ受賞した。

これらの業績は、ゲームが日本を代表するメディア産業であると認知され、そして正当に評価されたという点においては、手放しで喜ぶべきことである。

公の官庁が制定した賞ということで、表面上の目新しさや派手な映像演出だけが注目されたのだと誤解しがちではある。しかし『FFCC』の選評には「GBAを使用して4人で同時にゲーム参加を可能にしている」「操作性もコントローラーにマッチしてスムーズで気持ちが良い」とあり、システム的な面まで含めた包括的な審査が行われていたことがうかがえる点から見て、それほどうがって考える必要はないだろう。

ただ、この結果を受賞メーカー自身、そして販売店がどのように受け取っているのかが気になるところではある。考えようによっては、俗に言うライトユーザー層にもアピールできる絶好の機会とも言えるのに、それをうまく活かしていないように思えるからだ。

受賞した2作品とも、かたやプラットホームがGC、かたや同梱とはいえ専用デバイスが必要と、お世辞にも手を出しやすい状況にあるとは言いがたいソフトである。ならばこれを機に、もっと受賞の事実を前面に押し出し、存在そのものを知らない一般層にまで関心を抱かせるような形で、店頭キャンペーンや特別割引販売などを展開していってもいいのではないだろうか。

『FFCC』の河津プロデューサーの「良い作品を作るにあたっては、会社の大きさもプロもアマチュアも関係ない」という受賞コメントは、確かに真実である。しかし、その"良い作品"を広く普及させ、より多くのユーザーが楽しめるようにするには、売る側のプロモーション能力も必要になってくる。そしてそれは、必ずしも多大な労力・予算を注ぎ込むことではなく、ほんのひと工夫程度のことができるか否か、という意味でもあると思うのだが。



授賞式にて喜びを語る、『FFCC』の河津秋敏プロデューサー。この高評価がその場限りのものにならないことを祈るのみだ

Topics 03 2004 May

コーエーが『真・三國無双2』で中国進出 その独特の市場で求められることとは？

大きな可能性に満ちた中国市場。しかし、そこで成功を果たすには これまでとは違った戦略が求められる。

Text by 編集部

『無双』シリーズが立て続けにミリオンセラーを記録し、まさに絶好調の感があるコーエーが、今度は中国市場への本格参入を決めたことを3月11日に発表した。

北米での販売が決まった『戦國無双』の国内出荷数が百万枚を突破し、その余勢を駆っての中国進出となった形だが、欧米とは決定的に異なる、その独特の市場性に対してどのような戦略を打ち出すのか、興味は尽きないところである。

まず、コーエーの中国進出と聞くと、かつて同社（当時光栄）が『提督の決断3』を発売した際、そのゲーム内容をめぐって中国政府から「戦争犯罪を美化し、軍国主義を宣伝した」と抗議を受け、『4』でシステム変更を余儀なくされた事件を思い出してしまう。

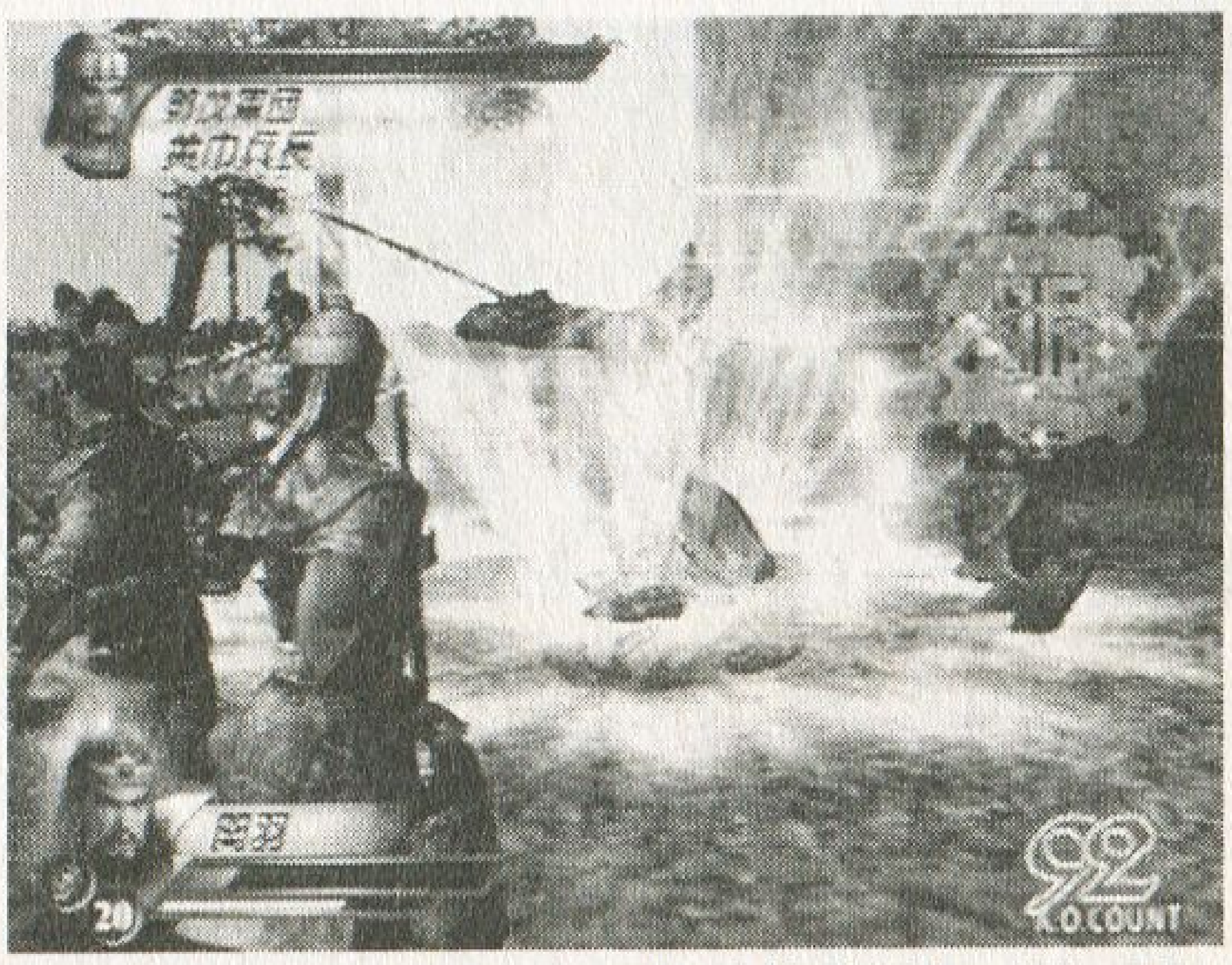
もちろんこれはかなり特殊なケースであり、また今回リリースするのは、題材を中国史から採り、システム面でも爽快感と娯楽性を追求したACG『真・三國無双2』である点から見て、特に何の問題もなく歓迎されるものと予想できる。ただ、コーエーが本来得意としているのは、民族性に大きく依存している歴史SLGであり、今後も中国市場への商品投入が続くのであれば、タイトルのセレクションやアレンジに相応の検討が必要になることは間違いない（単純に言えば、中国で『信長の野望』シリーズをそのまま販売してもヒットするかどうかは疑問ということである）。

これは中国に限った課題ではなく、海外市場全般に言えることであり、今後は初期段階から海外展開を前提としたソフトを開発することまでを含めた、大幅な経営戦略の転換が求められるだろう。

さらに、これはPS2ソフト共通の問題であるが、ゲームの海賊版問題がいまだ根深く残る中国において、PS2というCD・DVD媒体のハードをプラットホームにして展開していくという点にも若干の不安が残る。

任天堂が投入する神遊機の場合、メディアをフラッシュメモリーとし、特約店でのダウンロード販売という流通方式を採用することにより、違法コピーに対してある程度の対抗策を施しているが、PS2はやや立ち遅れているのが現状である。

中国のゲーム市場は、日本のメーカーにとって、とてつもない規模に成長する可能性を秘めた、いわば未開の大地である。しかしそれだけに、いまだ確固とした成功の方程式というのも存在しない。今後コーエーがどのような販売戦略を打ち出すのか、業界全体が注目していく必要があるだろう。



万国共通と言ってもいい、普遍的な爽快感を持つ『真・三國無双』シリーズ。これに続くタイトルは何になるのだろうか

1分でわかる 今号のゲーム業界の動き

2004年1月中旬～3月中旬

今号で扱った時期のゲーム業界の動きをウキウキウォッチング!

1月

15日 コナミ、『ワールドサッカー ウィニングイレブン インターナショナル』を中国市場に投入すると発表。

SNKプレイモアとアルゼの損害賠償請求訴訟にて、SNKプレイモア側の全面勝訴の中間判決が下る。アルゼは最終判決後に控訴する構え。

18日 第19回次世代ワールドホビーフェアが大阪ドームで開幕。

21日 任天堂、新型携帯ゲーム機「ニンテンドー・ディーエス（仮称）」を年末に発売と発表。

29日 アスキーとエンターブレインが角川グループ傘下に。

2月

2日 フロム・ネットワークスとサミーが資本提携を発表。

6日 台湾にて「Taipei Game Show 2004」が開幕。

アルゼ、SNKプレイモアのパチスロ機『メタルスラッグ』の製造販売差し止めを東京地裁に申し立て。

8日 スクウェア・エニックス、中国での開発拠点構築に着手。

12日 コーエー、システムソフト・アルファーの『三国志英雄伝』が自社CGの無断使用・改変による著作権侵害であるとして提訴。①

13日 テクモ、『ギャロップレーサー』競走馬名訴訟で逆転勝訴。

アスキー（現メディアリーヴス）の『ダービースタリオン』における競走馬名訴訟でも馬主側の上告棄却。②

16日 セガ、オンラインゲーム事業において韓国・ヒュンダイ社と業務提携を発表。

17日 セガの新会長にサミーの里見社長が就任。

20日 「AOU2004 アミューズメントエキスポ」が千葉・幕張メッセで開幕。③

23日 スクウェア・エニックス、FOMA 900i専用アプリとして『ドラゴンクエスト』『ファイナルファンタジー』の配信を決定。

26日 コナミ、テレビアニメ事業参入を発表。4月5日から『Get Ride! アムドライバー』を放送。

3月

3日 米におけるＰＳ2の販売台数が2500万台を突破。そのうちオンライン接続ユーザーは260万以上とSCEAが発表。

9日 「ドラゴンクエスト スプリングミーティング2004」開催。『Ⅷ』のサブタイトルが「空と海と大地と呪われし姫君」と発表される。

SNKプレイモア、アルゼを偽計業務妨害で大阪吹田署に刑事告訴、受理されたと発表。

11日 コーエー、中国市場への参入を発表。第1弾は『真・三國無双2』。

任天堂、店頭にてGBAへの情報配信サービス「ジョイスポットサービス」を発表。3月25日から提供開始。



侵害されたとされる作品は『真・三國無双3』をはじめ計4タイトル。問題の『三国志英雄伝』はすでに販売を中止している



テクモの『ギャロップレーサー』訴訟とあわせて、競走馬そのものにパブリシティー権は認められないことが法的に確認された



昨年比で70.4％増となる2万7000人以上の来場者でにぎわった今年のAOUショー。アーケード業界復活の兆しとなるのだろうか

第1特集

ゲームが売れない!

客が来ない!?

ショップ・ゲーセンをめぐる新たな動き

読者の皆さんはゲームショップ、アーケードに対してどんなイメージを持っているだろうか？　十人十色であるとは思うが、メーカーからソフト（筐体）を仕入れ、ユーザーに提供する。言わば、橋渡し的な存在であることは共通しているだろう。

不況が続くに続いている昨今、決して安くはない「ゲーム」を商品として扱う彼らはどのような状況に置かれているのだろうか？　ゲームを売るために用いられるショップの戦略、純粋なビデオゲームの人気は落ちても、それに代わるものを模索するアーケードの努力。苦労だけは人一倍多い、彼らの「今」に迫ってみた。

ショップ編●P10～27　アーケード編●P28～43



●産業としてのゲームを考える●

この20余年、ゲームはわれわれの手元にどのようにして届いてきたのか?

text by 中村彰憲

「どうして○○は10%引きなのに、□□は定価なんだよ」と考えたことはないだろうか。もちろん小売側の努力といえばそれまでだが、そこに至るまでにもさまざまな苦労があることを知ってもらいたい。

30代半ばにしてゲーマーである筆者にとって、ゲームは自らの人生の半分以上をともにしてきたかけがえのないメディアである。その長い道のりの中で、さまざまな経験をしてきた。たとえば筆者が16歳の時、『スーパーマリオ』が売り切れだったので、店長に勧められて買った『ドルアーガの塔』。難しすぎて、初めて攻略本を購入し、ついにドルアーガを倒したら、裏ドルアーガがあるということを知ってがく然としたこと。

また、筆者が米国留学中にブロックバスターズ（※1）でふらふらしていたとき、『テュロック』が目にとまりレンタルして遊んだところ、あまりにも面白かったため、次の日にはゲームショップまでドライブして購入したこと。

これらの筆者の体験にはその時々や国に存在する流通体系の特徴が色濃く表れている。

ゲーム流通はその肝となるコンテンツがコンピュータデータであるがゆえに、技術革新に強い影響を受けてきた。また、流通システムを作り上げていたアーキテクト（設計者）のゲーム産業における位置づけなどでも若干の変化が起こった。これらの流れを見ていくと、必然的に買い手と売り手の微妙なバランスの中でゲーム産業の流通体系が成り立っているということがわかる。

本稿では、その流通体系をファミコン時代から振り返ってみようと思う。その中でこれら一連の流れが、現在いかに消費者であるわれわれにも影響を与えているか考えていくものとする。

玩具流通の継承

ファミコンやスーパーファミコンが全盛期であった83年から、PSが発売される94年12月までは文字通り、ゲーム流通第1次期だったと言える。もともと花札から始まり、最終的にはエレクトロニックトーイで多角化に成功した任天堂にとって、『ゲーム＆ウォッチ』などの玩具販売を通して、最も身近な存在だったのが、玩具の卸売り問屋との間で組織されていた「初心会」だった。

「初心会」はもともと「ダイヤ会」と言い、任天堂が花札やディズニーキャラクターを使用したトランプなどを主力商品としていた頃から付き合いがある、一次問屋と任天堂間にある親睦会である。時期にもよるが50社から70社が集う組織だった。この「初心会」を中心に返品なし、現金決済という非常に強い流通体系を構築していたのが当時のゲーム流通だ。

これは一見、買い手である二次問屋やショップに対してはかなり厳しい感を受けるが、この流通体系構築の母体が玩具流通をなりわいとしていたことを考えると当然

※1　米国で最大のビデオレンタル拠点。日本にある「TSUTAYA」とよく似た業務体系をとっている。

とも言える。玩具在庫というのは革命前夜の国家の紙幣を取り扱っているようなモノで、機を逸すれば瞬時にガラクタの山になってしまう。ファミコンが販売されて以降、ゲームが地位を徐々に確立していったとはいえ、「ブロック崩し」や「カセットビジョン」など、当たれば消えるといった状況の当時、流通関係者も「ファミコン」活況の本質を探るというよりは、ブームがいつ終わるのかに論点が常に集中していた。

このような中で、人気があるうちにできるだけ手堅いビジネスをしてしまおうという動きがあっても不思議ではない。ただ、初心会は最終価格の5割程度の仕切り価格で卸していたため、二次問屋をはさんでも、ショップでは定価販売時に2割5分から3割程度が利益として戻ってきた。したがって、ビジネスとしてのうまみがなかったわけではない。

ロムカセットのため、原価は高く、人気が出てからの再発注では数ヵ月かかるという状況ではあったが……。そこで暗躍していたのが、ブローカー的役割を果たす二次問屋である。ゲームの目利きを偶然雇うことができた二次問屋は、目玉ソフトを大量に仕入れ、在庫不足になったショップに対応していたという。ソフトが大化けすれば株式市場と同様に指値が大幅にアップする。そのような市場構造を活用して、利益を上げた企業も存在したのだ。ロムカセットであるがゆえに、発注単位もミニマムで50本ということが多かったという。だが、人気商品であれば確実に売れていく。

「確かにビジネスとしてのうまみはあったよね」日本テレビゲーム商業組合理事長である新谷雄二氏は当時の活況を振り返る。「オリジナル商品を発見したときは末端のショップとしても勝負をかけたことは度々ありました」（新谷氏）

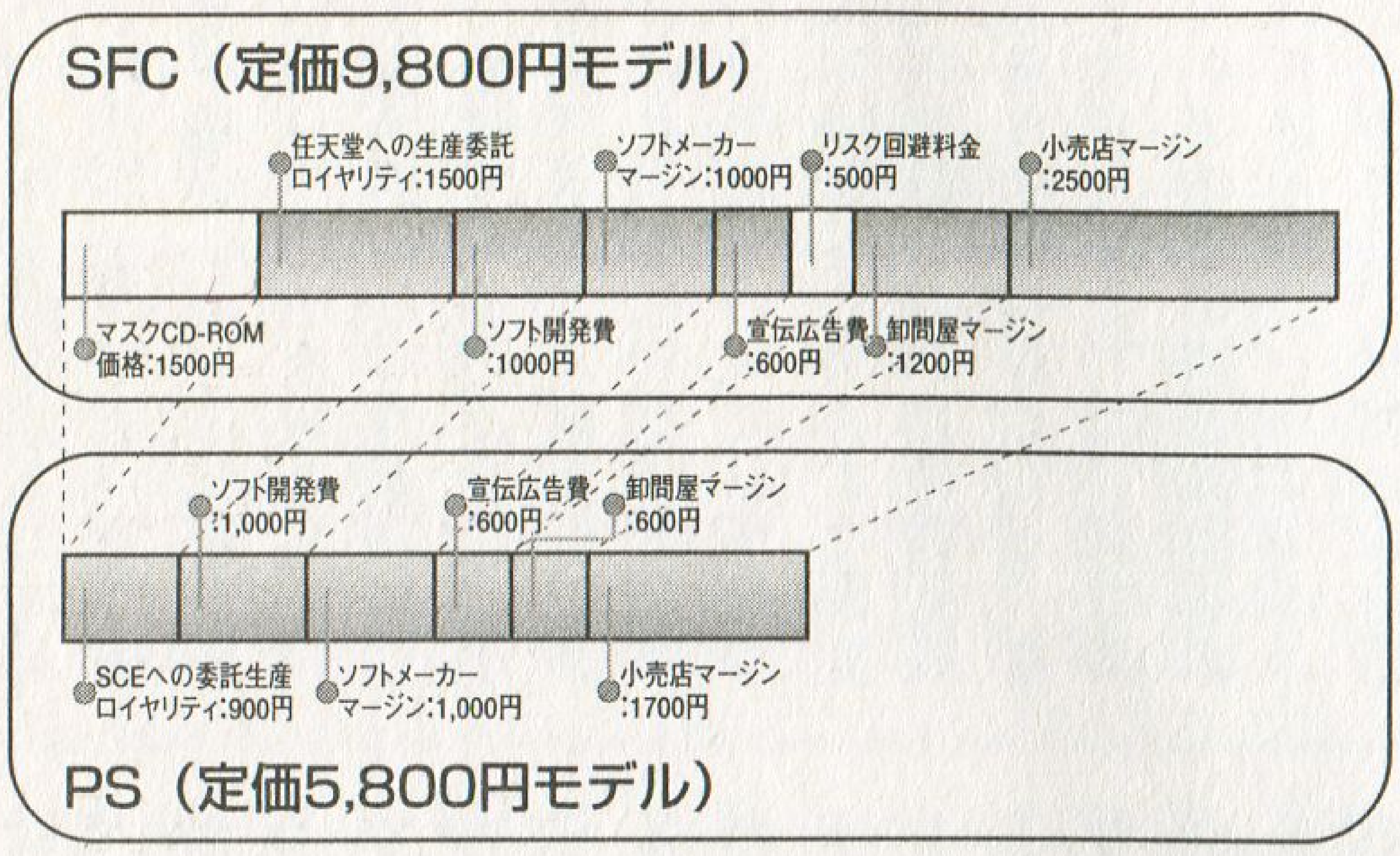
だがこれも、スーパーファミコンの末期時代になると、すべてが機能しなくなってきていた。リスクを吸収するはずの問屋が、面白いソフトを買うためにつまらないソフトを何本も買わなければならない状況に追い込み、人気商品に対して不当なマージンを上乗せして販売、商品の横流しなどを行っていた。このような流通上の不正は、小売店のお客に対しての対応をも悪化させた。ハードとソフトのセット販売や、良質作品とクソゲーとの抱き合わせ販売の横行という、当時を生きたゲーマーには定番とも言える悪習慣だ。バブルも崩壊、親の羽振りも、雇用主の羽振りも悪くなってきたところで、単体で1万円近くもするソフトも、消費者には痛手となった。

画期的に見えたSCEの流通モデル

そのような状況下で現れたのがSCEのPSだ。SEGAのSSより後発にもかかわらず、SCEが32ビット機以降のコンシューマ機におけるリーダーたりえたのは、SCEが抜本的に見直した流通体系と、ソニーミュージックエンターテイメント時代より培ってきた、音楽流通に関するノウハウによるところが大きいと言われる。

光学メディアという非常に安価なメディアで、半導体のような部品に頼る必要がないということは、必要なときに、必要な数量を小売

標準価格決定モデル（PSとSFCの比較）



ソニーのロイヤリティは現在では定価ベースで決定。また卸売問屋マージンは多くの場合SCEの仕入販売部門が得る。任天堂の場合は初心会メンバーの第一次問屋が卸問屋マージンをえる。
出所：麻倉怜士著「久多良木健のプレステ革命」　ワック出版　2003年

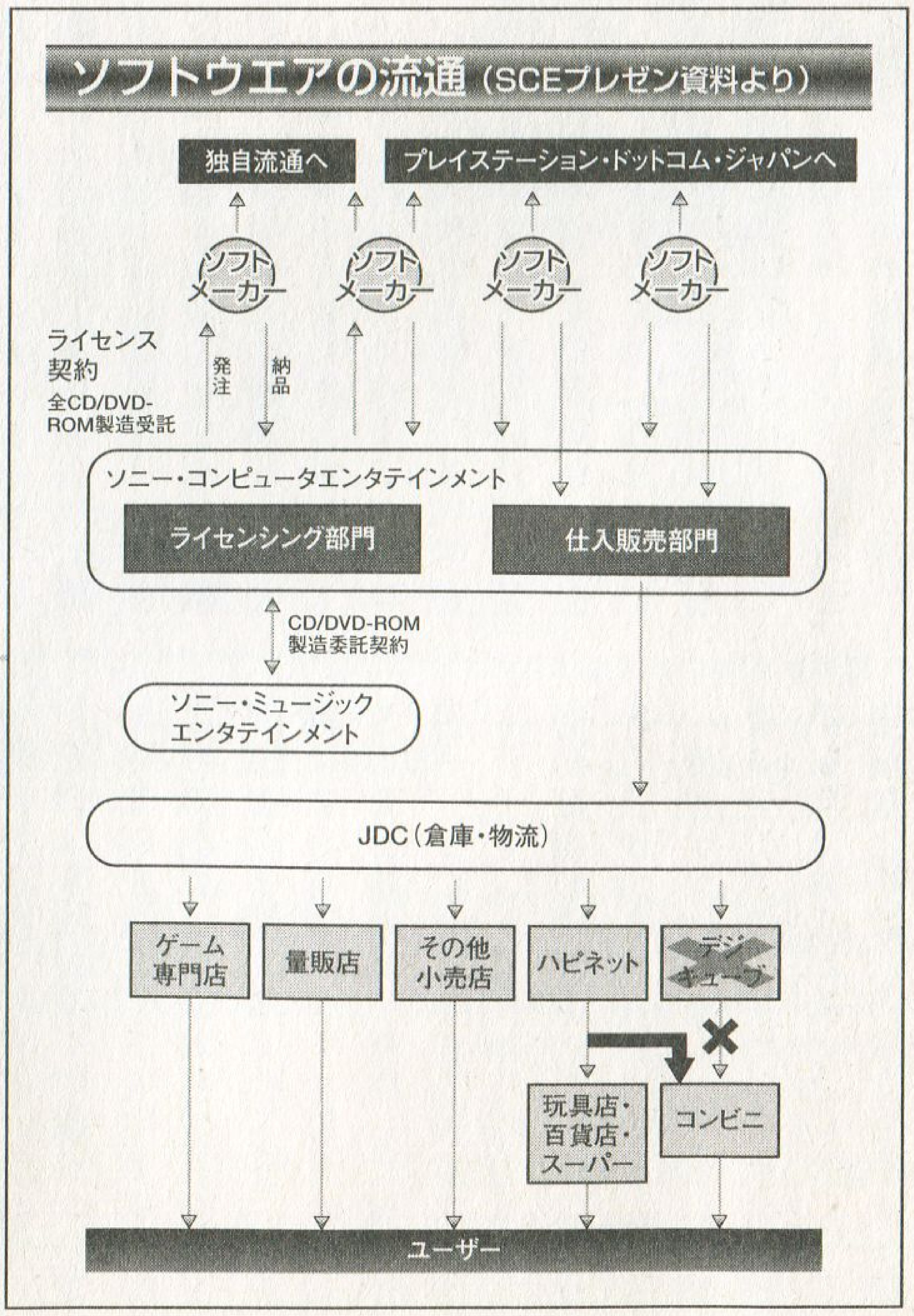
予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
ギャルゲー系では気にするが、地方なので特典を付けてくれるショップ自体がありません。（山口県　PLAN303E）

店が発注できるということを意味していた。しかも発注はミニマム1本から行うことができ、かつ搬入は3日、場合によっては翌日即納も可能ということを意味している。任天堂時代の3ヵ月から早くても1ヵ月前での見込み発注、（小売レベルで）ミニマム発注単位が50本というようなものとは別の世界だった。このモデルにしたがって成功をすれば、さまざまな弊害となっていた初心会などの問屋集団と付き合う必要もなくなる。なぜならＳＣＥ（※2）は、基本路線として小売店との直接取引を希望していたからだ。

「ＳＣＥとしては、問屋から小売ではなく、それぞれの業者がイコールコンディションで弊社の商品を買ってもらうべく、流通モデルを構築していったんです」と、ＳＣＥ広報部長 福永憲一氏は当時の状況を説明する。「ＰＳ発売当時は確かにゲーム業界を救う、くらいの勢いはありました。小売店に対しても親切だったと思います。特に、初心会や玩具問屋と縁遠いファミコン中古ショップを運営していたところに対しては」とは、前述の新谷氏の言葉である。

　魅力的なコンテンツがたくさん集まりつつある中で、より鮮明だったのは、小売店もＳＣＥに対して少なからず希望を見いだしていたということだ。この活況はしばらく続いた。当初、初心会のような一次問屋を使用しないにもかかわらず、小売店段階での仕切り価格が任天堂との取引とほぼ同額で、2割5分のマージンしか取れないことに対して疑問を抱く声もあったが、それも少しずつなくなっていった。ＳＣＥが（非公式ではあるが）各小売店や問屋（玩具系）の総発注量に合わせ、年に1回、バックマージンを与えるというシステムを導入していたからだ。

　これは各作品の売上に対して出している金額ではないので、リベートとはシステム的な違いがある。かくして主流は、玩具流通が色濃い任天堂―初心会の流通システムから、ＳＣＥを中心に構築された、ゲームメディア特有の流通システムに移行していったのだ。



ＰＳ2時代の到来 ＳＣＥ流通の限界による硬直

光学ディスクという安価なメディアと「ゲームやろうぜ！」などのゲームクリエイター発掘制度の導入など、さまざまな要素が絡み合い、ＰＳはゲーム産業のメインプラットホームとなった。その体系が盤石になると感じられた時期が、ＰＳ2発売直後の00年頃だったのは間違いないだろう。しかしＳＣＥはこの時期に、自ら構築した流通体系にマイナーな、しかもショップにとってはつらい決定を下した。バックマージンシステムの廃止である。「流通といえば通常、スケールメリットが役立ちそうですが、ゲーム業界だけは例外のようです」（株式会社上昇 代表取締役金岡氏談）というショップ側の意見に対し、ＳＣＥの福永氏はメーカーとしての本音を次のように語っている。「あのシステムはもともと小売店に新品の販売をビジネスの中心としてもらいた

※2　問屋を使わないわけではない。ハピネットは玩具やポストデジキューブのコンビニ流通などで使われている。

い、という強力な意味が込められていたんです。皆さん、中古流通ではなく新品のビジネスで、また卸価格に適正な利益を乗せた販売価格で公正な競争をしていきましょう！　ということです。このため、SCEと直契約を結ぶ店も問屋経由で商品を仕入れる販売店も同じ条件でビジネスができるよう、バックマージンシステムを設けていました。しかしながら、SCEの理想と現実は隔たりがあり、PSのビジネスも変化を余儀なくされました。その後、中古販売は急速に拡大して行き、さらに効率的なモノになったのです……あそこまで、効率的にしかも大規模にネットワークされた中古品の流通システムは他のマーケットにはないと思います。買取、販売価格の相場が毎日、あるいは時間によっても変わり、それを全国のコンピュータネットワークで情報共有がされているそうですし。エンタテインメントコンテンツのビジネスにはとても大きな影響を与えます」

　ソフトの売上規模で言うと97年以降、下降線をたどってきていたこともあり、この頃からSCEが築き上げた流通システムにおける歪みがより明確になっていった。当初は奨励された直接販売のシステムだが、これによりブローカー的な問屋が一切排除されてしまった。つまり、目玉商品の選別がすべて小売店自身に委ねられてしまうことになった。そして顧客側も、米国のようにレンタル市場が発展していない日本では、ゲームに触れてから買うことができない。

　そのうえ、値下げ商品と中古流通の横行である。10％程度の値引きで顧客は満足しなくなり、店側はさらに値引き。もともと2割5分のマージンも大幅なディスカウントやら管販費やらがかさむと、手元にのこるのは平均して1本につき、1割程度。つまり、6800円のソフト1本に対し680円弱。これでは、リスクをかけることのメリットが皆無だ。ユニークで面白そうなゲームはもちろん、続編ゲームですら、「腹八分目で」が口癖になっていった。

　前述の金岡氏によると「腹八分目」は流通側で、売れると思った数量の80％のみ発注する、ことの意味だという。ゲーム産業硬直化そのものを象徴する「商習慣」だと言えるだろう。

日本ゲーム流通 これからのあるべき姿

　では今後、日本のゲーム流通はどうあるべきか？　他国の状況も踏まえつつ、ここに筆者としての見解を、ゲーマーという主観的な立場を離れて考えてみた。

①消費者により多くのオプションを

　これは他産業では普通に行われていることだ。もちろんレンタルの本格導入における市場への影響、およびポジティブフィードバックなどもしっかりと研究する必要があるだろう。米国におけるレンタル市場の規模は、その効果などを客観的に調査したモノが非常に少ないが、続いている以上はマイナスの影響だけではないと考えることもできる。また、レンタルを行う際には、顧客にゲームをレンタルさせ、後に商品を購入させる、という仕組みをいかにして構築するか、を考えることも重要だ。いずれにしても、顧客に作品を手に取らせる機会を増やす、というのが今後のゲーム産業再活性の絶対条件だろう。

②ショップが喜んで売りたいと思えるWIN－WIN関係が必須だ

　現状のままでいけば、たとえ意図していないにしても、流通は常に負け組で、下手をすれば、メーカー側すら負け組になる、という危機的状況に陥っている。中古市場が活発なのも、新品だけでは生き残れない小売側の切実な状況がある。これは小売側がすべてのリスクを負う流通環境を作り出してしまったことに起因している。『モジブリボン』や『地球防衛軍』といった野心的な新作を、ユニークであるとは認めても、それに見合った数を仕入れるまでに至った小売は非常に少ないのが実情だ。「やってもトントン」にしかならない高価な商品で、「大勝負」に出るほどバカバカしいことはないからだ。このような状況下では、筆者が高校時代に『ドルアーガの塔』に出会ったような経験は絶対にありえないだろう。

予約特典は参考にしますか？
また、どんな特典が理想ですか？
する。もちろん今流行りのDVDですよ。D・V・D、D・V・D。（北海道　海王ドリアン）

●都市部・地方に区別なく●
テレビゲームを売るための壁と今後求められる戦略とは!?

text by ゲイムマン

少子化、カードゲームといった純・玩具類の再起、そしてオンラインという最大の難敵。都心・地方に分け隔てなく、到来しようとしているショップの危機に迫る。

急速に進むテレビゲーム離れ

「男女小学校低学年・高学年に共通して、（中略）ゲームをプレイする人の減少傾向が見られました」

過日刊行された、『2004CESAキッズ調査報告書』からの引用である。

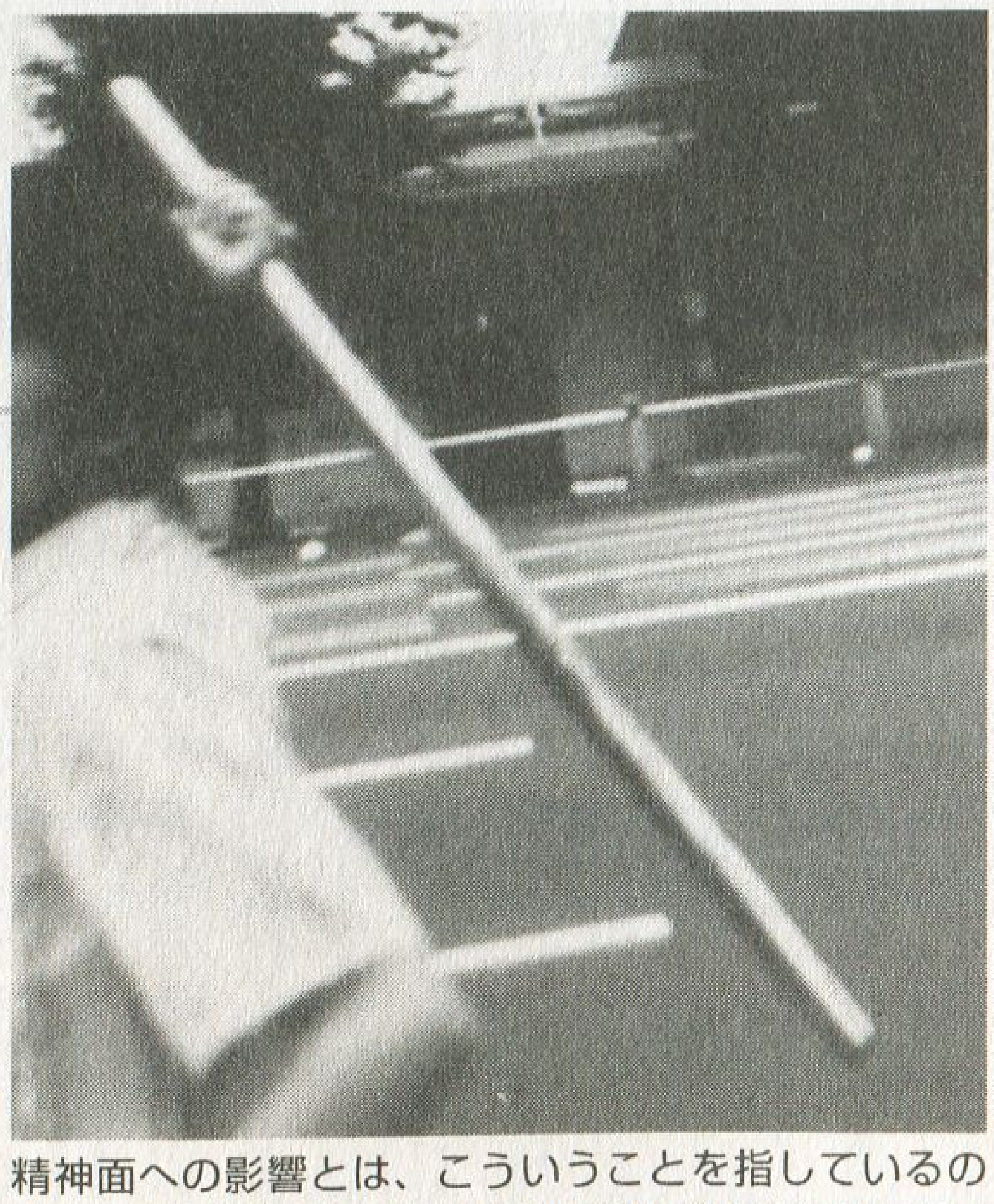
テレビゲーム離れの原因はいくつか考えられる。CESAは「ゲームの内容が複雑化して、子供が入りにくくなった」ことや、「ゲーム機の値段が高く、ほかの玩具に人気を取られている」ことを理由として挙げている。

また、「親の反対」を原因のひとつに挙げる報道も多数見られた。確かに『キッズ調査報告書』でも、子どもを持つ親の91％がテレビゲームを経験しているが、子どもにやらせたくないと考えている親が70％もいると報告されている。

テレビゲームが不安視される理由の第一は「身体面への悪影響」だったが、「精神面への悪影響」を危ぐする人も62％と多く、テレビゲームに対する根強い拒否感がうかがえる（身体面、精神面という項目が大ざっぱすぎる気もするが）。ほかの遊びに人気を取られている背景には、こういう心理も影響しているのだろう。

現在、おもちゃの世界では、昔ながらの遊びであるベーゴマやビー玉、メンコなどをアレンジした商品が次々と開発され、人気を博している。これらは昔からある遊びが基になっているため、親にも抵抗感・拒否感がない。またミニカーや鉄道模型、ブロック玩具といった定番ものも堅調だ。

ここ数年は、カードゲームの元気さが目立つ。「マジック・ザ・ギャザリング」のヒット以降、「ポケモンカード」や「遊戯王」などが続き、すっかり子どもたちの間で定着した感がある。



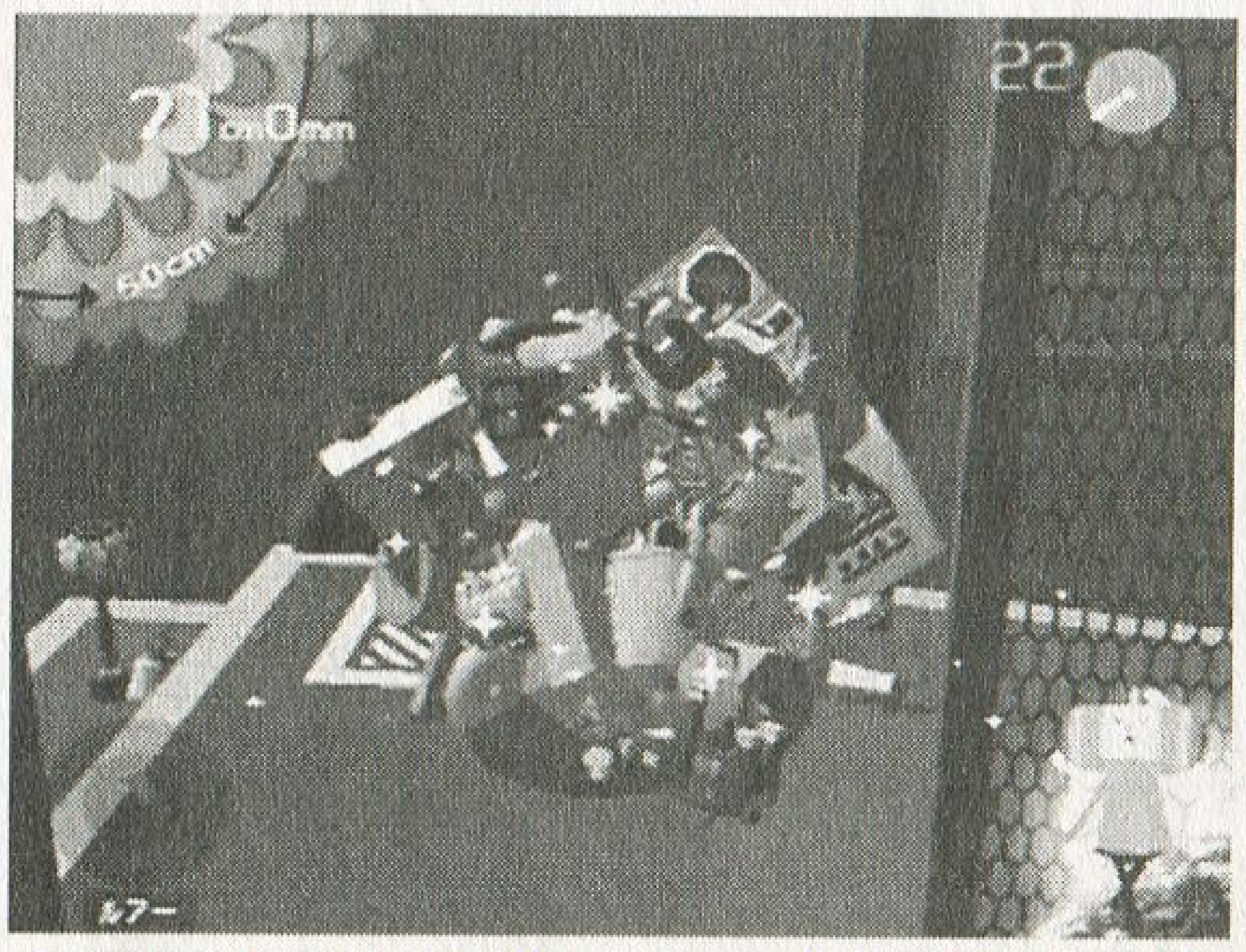
精神面への影響とは、こういうことを指しているのか？　次の報告書では、どのような症状を危惧しているのかを明らかにしてもらいたい

カードゲームは、何と言っても単価が安い。無論、カードを買い足していけば、それなりに金額はふくらむわけだが、それでもゲームソフト1本と同じ値段で、カー

ドは200枚近く買える。
おもちゃ屋や、デパートの玩具売り場でも、最近はテレビゲームの売り場面積がめっきり狭くなってしまった。また、いわゆる〝ファミコンショップ〟でも、カードゲームを扱う店舗が増え、子供たちはそちらに群がっている。
もっとも、おもちゃ屋でテレビゲームが減ったのは最近のことではない。まずSFC時代の末期に、もうからないからとテレビゲームを扱わなくなった店舗が増えた。その後、次世代ゲーム機の登場でテレビゲーム人気は復調したが、新しい流通ルートが確立されたことで、既存のおもちゃ屋などは苦しくなった。そして昨今のゲーム業界の不況である。
ただしその〝新しい流通ルート〟の目玉だった、コンビニでのゲームソフト販売も、今では売上の見込めるタイトルだけをひっそり売っている状態。コンビニ以外にはゲームを売る店のない地域もあるだけに、デジキューブが倒産して、今後のコンビニでの販売がどうなっていくのかが気になる。

メーカーと小売の対立 まとまらない業界

ショップとメーカーの仲が悪いのも、状況の悪化を止められない原因のひとつだ。中古ソフト販売をめぐっての対立が長年続いたことばかりでなく、ソフトの発売延期、在庫切れ、一部販売店への優遇措置などで、メーカーに不信感を抱くショップが多い。
メーカー同士にも時折裁判が起こって対立することがある。メーカーと小売店、あるいはメーカーとメーカーの対立。ゲーム業界全体が、あらゆる問題に対してまとまった対策を打ち出せない現状には、コアなファンも嫌気が差しているのではないだろうか。
そもそも当事者同士に、嫌気がさしている気配がうかがえる。小売店では前述のとおり、テレビゲームからの撤退、あるいは売場縮小が進んでいるし、メーカーのほうも最近では、特にテレビゲームにこだわらないという姿勢が見受けられる。
もともと玩具メーカーのバンダイやタカラ、任天堂などは当然としても、アーケードゲーム出身のコナミやセガ、パソコンゲーム出身のハドソンも、現在は玩具にかなり力を入れているし、カプコンはボードゲームを手がけている。また、ナムコは今やテーマパーク事業が大きな核となっている。前述しているコナミはスポーツクラブなど、まったく違う業種への参入も行っているほどだ。
要するに、テレビゲームがなくなったとしても、誰も困らない、そういう仕組みができつつあるのだ。


『塊魂』のようなシンプルなタイトルの登場で再度「ゲームが子供のモノ」に戻ることを願いたい

開発コストの高いテレビゲーム事業のみでは、確かに利益を上げるのは難しいかもしれない。親たちの抵抗感も強いというのでは、企業イメージも良くならない。
「テレビゲーム」というのはあくまで遊びの一形態であり、メーカーがあえてその形態に固執することもないというのは理解できる。ただし、ゲームのイメージを良くする努力が足りなさすぎるのも事実だが……。
ご存知のとおり、子どもの数自体も減っている。14歳以下の人口は、ここ20年で3分の2になってしまったという。出生率が今後急激に上昇するとは考えられず、年少人口のさらなる減少は避けられない。それを見越してメーカー各社も、大人向けのゲームに軸足を移しているのだろうが、それがゲームの複雑化を招き、さらなる〝子どものテレビゲーム離れ〟を引き起こしている。
メーカーもただこの現状を静観しているわけではなく、彼らを再びゲームの魅力に引き込むために努力している。SCEは「わかりやすいの、デルヨ」というキャッ

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
普通に買うより安くなっていれば予約するが、特典の内容は気にしないのでなくてもいいと思う。（京都府　一応匿名希望）

チフレーズで、『ぷよぷよフィーバー』『EyeToy:Play』『塊魂』の3作品をプッシュ。間口の広いゲームを前面に出すことで、子どものみならず、かつてゲームを楽しんでいた大人たちも引き戻そうとしている。特に『EyeToy:Play』は体を動かすゲームなので、子どもを持つ親が拒否反応を示すことも少なそうだ。

テレビゲームは本当に日本文化なのか

一方でテレビゲームは、アニメや漫画、映画とともに「日本の新しい文化」の一角として、世界的に高く評価されている。

とはいえ、あくまで評価されているのはアニメ、漫画、映画が主であり、同じ「コンテンツ産業」として、ついでに〝ゲーム〟という名前が挙がっているだけにすぎない。その証拠に、日本のコンテンツ産業について報道される際、アニメ、漫画、映画では具体的な作品名が挙がるのに、ゲームのタイトルはまず出てこない。

昔から言われていることだが、映像を見たいのならアニメ、漫画、映画のほうが優れている。ストーリーについてはゲーム特有の表現方法もあるが、いかんせんそのストーリーを楽しむために、膨大な時間を費やさなくてはならない。映画『ロード・オブ・ザ・リング』は各作品3時間ずつと、映画としてもかなり長時間だが、ゲームとしてこれを体験しようと思えば、3時間以内では終わらない。

任天堂の作品には、本編が短時間で終わって、クリアー後にさらに楽しみがあるモノが多い。そういう方向が理想的ではないかと思うが、プレイ時間はプレイしてみないとわからないので、メーカーがことさら強調しない限り、売りにはならない。

つまり金銭的のみならず時間的にも、テレビゲームはコストが高いのだ。世界的に評価の高いアニメや漫画、映画とお客を食い合ったら、負けるのは目に見えている。

テレビゲームで高い賞賛を浴びているのは、むしろ『スーパーマリオブラザーズ』や『ドラゴンクエスト』など、昔の作品のグラフィック表現である。J-POPのプロモビデオに、その時代のゲームをモチーフにした映像が出てくることが多くなった。

そこを勘違いして、映画っぽいリアリティのあるグラフィックを追求して、複雑かつ没個性的になってしまうゲームが増えた。

こうした〝大人向け〟のゲームが、当の大人たちをゲームから離れさせているということに気づいていないのだ。『太鼓の達人』が大人にも受けていることを考えると、ことさら〝大人向け〟を意識することもないのだろう。

同じ〝大人向け〟でも比較的元気なのが、マニア向けの美少女ゲーム。この種のゲームは、最近ポスターやグッズ類といった予約特典・限定品が充実してきており、メーカーが、メッセサンオーやゲーマーズなど、各ショップ別にグッズを提供するなど、いい関係を築いているようだ。

逆に言うと、特定のショップが優遇されることとなり、特にこうした店がない地方のユーザーには不利となる。

オンラインショップの台頭は必至

ショップにとって、もうひとつ向かい風となっているのが、オンラインショップの台頭だ。

オンラインショップにも、量販店などの小売店が運営するもの、メーカーが運営するもの、またオンラインだけを行っている企業などがあるが、店舗を介さずに直接取り引きできるため、定価よりかなり安く買えるし、また品切れが少ない（切れても後日発送される）。特に地方では、ショップまで遠かったり、品ぞろえがいまひとつだったりと、不便を感じるユーザーも多い。だから、オンラインショップの利便性は強くなる。

ただし、オンライン販売のデメリットはある。実際に商品を手に取って見ることができない点だ。しかしテレビゲームの場合は、ショップに行ってもやはり現物を見られないことが多い（デモで流れていることはあっても、試しにプレイできるゲームは少数だ）。そのためデメリットとは言っても、

予約特典は参考にしますか？
また、どんな特典が理想ですか？
『パックマンvs.』のようなソフト付き。（長崎県　ごみすて2）

被害は小さいことも事実だ。
　現時点では、ブロードバンドがまだ地方では発展途上ということもあり、既存のショップを脅かすほどの勢力ではないかもしれない。だが今後、ADSLやFTTHが地方でも使いやすくなり、またオンラインショップの存在が広く認知されるようになると、既存の店舗にとって脅威となり得る。
　書店が今まさに、そのような危機にさらされている。本の売上が落ち込んだうえに、アマゾンや楽天、bk1などのオンライン書店が台頭してきたからだ。
　そのため各地の書店の中には、お客とのコミュニケーションを強化し、「本のエキスパート」としてお薦めの本をアドバイスするという取り組みを始めたところがある。ベストセラーとなった『天国の本屋』（かまくら春秋社）は、盛岡のある書店の店主が客に薦めたのがきっかけで、人気に火がついたという。ゲームショップにとって、書店のこうした取り組みは参考になるのではないだろうか。
　またメーカーにとっても、ショップとの連携で『天国の本屋』クラスのヒットが生まれる可能性があるとなれば、ショップを無視することはできないだろう。特に小さなメーカーにとって、地域密着型でゲームを売るというのは、有効な手段になると考えられる。



ハードを介さず、さらには『DQ』の名を授かったとあって、一時は注目を浴びた体感RPG『剣神DQ』

ダウンロードによるゲームの供給が進む？

　しかし、ショップにとっては近い将来、さらに強い向かい風が吹く可能性がある。
　現在、携帯電話でゲームを楽しむ人が増えている。携帯電話のゲームは、メーカーのサイトから直接ダウンロードしてプレイできる。そこにショップは介在しない。
　また、オンラインゲームが最近伸びている。これもショップに行かずにゲームを楽しめるシステムだ（ゲーム機でプレイするモノは、基本システムを一度購入しなくてはならないモノもあるが）。
　今後、ブロードバンドのさらなる充実・普及により、普通のテレビゲームでも、DVD―ROMなどを介さず、プログラムをサイトから直接ダウンロードできるシステムが主流となる可能性がある。
　現在のテレビゲームに割高感があるのは、ゲーム機とソフトが両方ないと遊べないからだ。そのため『剣神ドラゴンクエスト』をはじめ、ゲーム機なしでテレビに直接つなぐゲームが続々発売されている。これとは逆に、「ソフト」のほうを取っ払い、「ゲーム機を買えば廉価でソフトをダウンロードできるようにする」システムが出現することも十分あり得る。
　そうなると当然、ショップはさらに窮地に追い込まれる。通信環境の整っていない人にしか、ソフトが売れなくなってしまう。
　そこで考えられるのが、先ほど述べた「予約特典・限定版」の存在だ。ポスターやグッズはさすがにダウンロードできない。これらとセットでソフトを販売すれば、マニアには需要があるだろう。
　極端な話、ゲームショップはゲームを売らずに、グッズとマニュアルだけを売ることになるかもしれない……もっともそうなる前に、テレビゲームそのものがなくなっている可能性も否定できないが。



エポック社の『エキサイト』シリーズ。『剣神DQ』同様、「XaviX」というシステムを採用している

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
参考にはしません。特典なしでのほうが安いのならソッチで十分です。値段が同じならあってもいいかな？　とは思います。（静岡県　よしたろ）

たかがオマケ、されどオマケ

ゲーム＋αにする意味 ～メーカー編～

ユーザーへの感謝の気持ちか、はたまたクールな販売戦略か。身近なようでその実ナゾの多い特典というシステム。まずはメーカーに最近の「特典事情」を尋ねてみた。



メーカーとショップ それぞれの〝特典〟事情

text by 新岡優哉

「特典」とはゲームソフト（ときにはハード）につく〝オマケ〟のことで、多くは商品を発売前に予約したり、限定版を買うことで手に入れられる。コンシューマのゲームにも特典は浸透し、いわゆるギャルゲーやキャラゲーといったジャンル、根強いファンを持つ人気シリーズになると、なんらかの形で関連グッズがつくことは当たり前になった。あまり特典とは縁のないゲームライフを送っているユーザーも、そうしたアイテムを目当てにゲームを買う人がいることくらいは知っているだろう。

ときおり変わった特典が話題になることはあっても、それがどのような過程を経て生まれるのか、といった話が表に出てくることはない。そもそも、つける・つけないの判断基準はどういったものなのか、業界共通のルールは存在するのかなど、特典について知らないことは多い。そこで本稿は「特典というシステム」にスポットを当て、メーカー・ショップの両サイドからその実体に迫っていきたいと思う。

まずはテクモ、ナムコの老舗メーカー2社に、特典に関する7つの質問に書面で答えていただいた。質問内容と両社の回答は次ページにまとめて掲載する。

老舗メーカーの回答から なにが見える？

特典をつけるタイトルの基準、ショップ特典に対する見解に若干の意見の相違は見られるが、特典についての考え方は両社ともほぼ一致していると言っていいだろう。つまり、特典とは「なくても構わないが、つけることでユーザーをより満足させられるもの」ということだ。

特典を「あくまでもオマケ」と位置づけたうえでのコメントであろうが、しかし、僕らはそうではない商品がたくさんあることを知っている。レアなグッズで売ろうという意図が透けて見えるタイトルや、大きな箱にグッズを詰めこんで何千円も価格が増した超豪華限定版など、「オマケにしては比重が大きすぎるんじゃないの？」という例は枚挙にいとまがない。それがいけないと言うわけではないが、特典を「売るための要素」と捉えているメーカーがいることも事実である。

それでは引き続き、ショップ側の意見を聞いてみようではないか。

	Question	Answer テクモ株式会社	Answer 株式会社ナムコ
1	特典の制作担当者はおられるのでしょうか？ もしおられないとすれば、どなたが特典についての取り決めを行っているのでしょうか？ こう決まることが多い、といった代表的な例で構いませんので、お答えください。	特典の製作担当はいません。プロモーションセクションと制作プロデューサーの打ち合わせにより、決定することが多いです。	特典だけを受け持つ担当者はおりません。店頭の販売促進を総括している者がおりますので、その者がプロデューサーと打ち合わせをし、また現場の声を参考にしつつ、制作を決定しております。
2	特典が付いて当然の風潮とはなりましたが、中でもユーザーニーズに近いものを制作されていると感じる御社は、特典を付ける、ということに対してはどのようなイメージを持っているのでしょうか？	基本的に、特典によって商品の価値が変わることはないと思います。ファンの皆様へのサービスという要素が強いと思いますので、数量もなるべく多く用意するように心がけています。	単体で持つよりも、ソフトと併せて保有したほうが喜びが増す、そんなイメージのモノを考えております。
3	お答えづらい質問かもしれませんが、特典を付ける・付けないタイトルの判断はどのようにして決められるのでしょうか？ 何か線引きのようなものがあれば、お教えください。	全体プロモーションの中のひとつの要素として、特典をつけるべきか否かを判断しています。	感覚的な言い方ですが、「ニュートラルなポジション」であるタイトルについては、あまり複雑なことはしないようにしています。
4	メーカー特典の他にも、ショップ特典というものが存在しており、さまざまな店舗から「こういったものを作らせてくれ」といった提案を受けるとは思うのですが、その際に一番注意する点はどういった部分になりますでしょうか？	あらゆる意味で、商品の価値を下げないことがいちばん大切だと考えています。	あとで「これをつけたから売れた」と言われないようなモノに限定しています。あくまで「これをつけたから満足度が上がった」が目的ですから。
5	特典というものは凝れば凝った分だけ、制作費用の掛かるものだと思います。特に御社の人気タイトル、○○シリーズ(テクモは『DOA』、ナムコは『テイルズオブ』)は特典など付けなくも売れるのではないか？ という疑問があることも否めません。露出度を上げたい新規だけでなく、何もしなくても売れる確率の高い主力タイトルにも特典をつける意味はどこにあるのでしょうか?	ユーザー（ファン）の満足度を向上させることは、さまざまなプラスを生むと思います。	「4」の回答と重複しますが、満足度の向上が主目的です。たとえば『テイルズ オブ デスティニー2』には、これまでのシリーズのオープニングムービーを収めたＤＶＤを特典でつけたのですが、これを見たあとでのプレイは、モチベーションがぐっと上がるでしょう。こうしたサービスの向上が、ブランドの形成には不可欠だと考えています。
6	質問事項の「2」と重複する部分ではございますが、特典が付いて当然といった風潮がユーザー側の中に芽生えていることをどのように感じておられますでしょうか？	ゲームソフトの基本はゲーム内容が面白いことです。特典がなくても売れるソフトは売れるし、特典をつけても売れないソフトは売れないのが事実です。よって、質問事項のようなことはあまり気にしてません。	ゲームに限ったことではなく、食玩など他の商品でも多数見受けられる、いわば「全体的な消費の傾向」ですので、ある意味仕方がないと思います。
7	「ゲームはゲームとして面白ければ良い」というような極論をお持ちの方がいらっしゃいます。それを踏まえた上でも特典を制作する、必要とするのはなぜなのでしょうか？	ユーザーの満足度の向上、ユーザーサービスです。もちろんすべてのゲームソフトに特典が必要だとは思いませんし、ケースバイケースで検討しています。	「歌手は歌が良ければいいので、TVに出る必要はない」というのと一緒だと思います。ゲームだけで最大限満足していただける方には、ゲームだけを受け取ってもらえばいいわけで、さまざまなニーズに見合った、言い換えれば、選択肢を増やすことは、販促側としては当然だと考えます。

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
予約特典があれば、あるに越したことはないと思います。好きなゲーム以外は、特典の有無で購入するしないを決めることはないです。（北海道　三浦冬峰）

たかがオマケ、されどオマケ

ゲーム＋αにする意味 ～ショップ編～



メーカーとユーザーの間に立ち、ときには絵柄で、ときには奇抜なアイデアでしのぎを削るショップ特典。彼らはなにを原動力として、オリジナル特典の制作に励んでいるのだろうか。

地方に住むユーザーにはなじみがないかもしれないが、特典には「ショップ特典」というモノも存在する。秋葉原などのゲーム専門店が独自に作成し、「予約特典」などの形で商品につける関連グッズのことで、定番アイテムであるテレホンカードは多くの熱狂的コレクターを生み出し、販促活動のいち手段としてすっかり定着した。

このたび取材に訪れたメッセサンオーは、そんなショップ特典の先駆け的存在であり、趣向を凝らしたグッズで多くのユーザーを虜にしてきたゲーム専門店である。今回は、メッセサンオー本店店長の金寿彦氏と、同店2階のガールズゲームショップの責任者である菊地さんに同席いただき、特典についてお話を伺った。

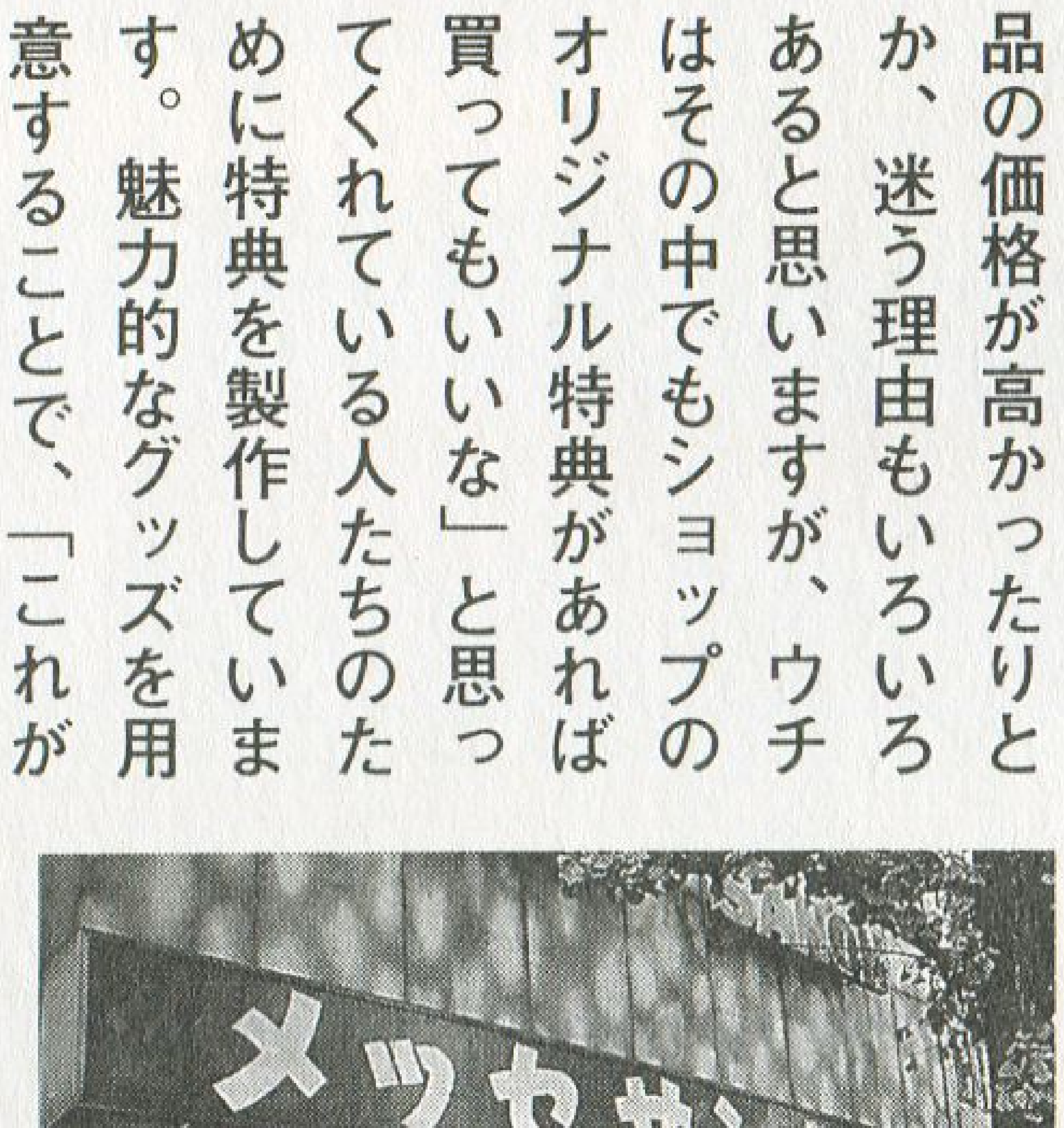
メッセサンオーにとってショップ特典とは？

――まずは、メッセサンオーさんがショップ特典をつける理由からお聞かせください。

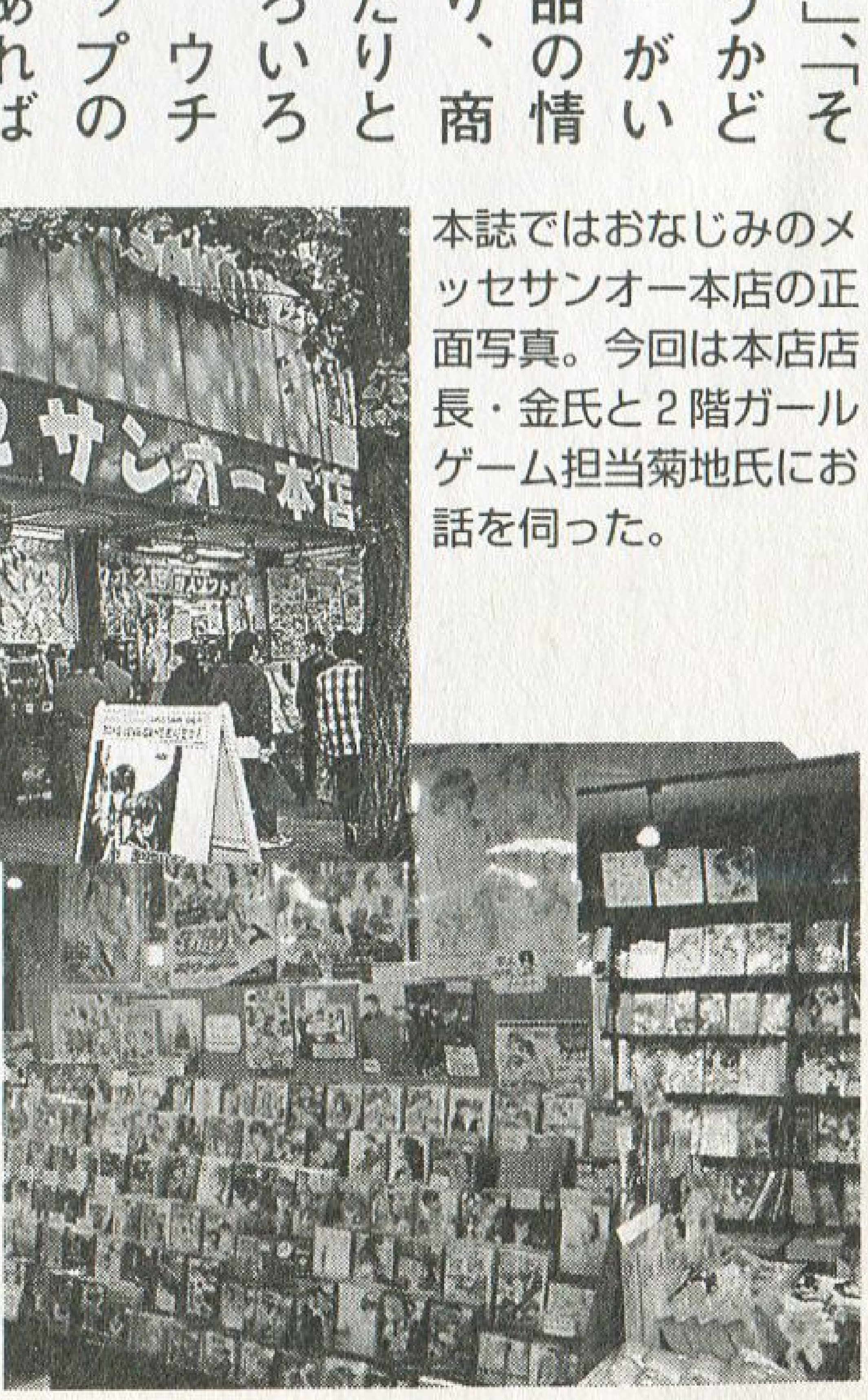
金：お客様に「購入するきっかけ」を作りたい。新しいゲームが出て、それを「購入する人」、「そうでない人」、「買うかどうか迷っている人」がいると思います。商品の情報が不足していたり、商品の価格が高かったりとか、迷う理由もいろいろあると思いますが、ウチはその中でもショップのオリジナル特典があれば「買ってもいいな」と思ってくれている人たちのために特典を製作しています。魅力的なグッズを用意することで、「これがついてくるなら買ってもいいかなぁ」って思ってもらいたい。

――なるほど。特典によって、迷っているユーザーの背中を押してあげられるかもしれないと。

金：それと「この商品は特別なんですよ」と思ってもらうことも大切です。ただ商品代金を受け取って品物を渡すだけでは味気ないじゃないですか。ゲームソフトって安い買い物ではないですから。それで、特典をつけて喜んでもらおうと。



本誌ではおなじみのメッセサンオー本店の正面写真。今回は本店店長・金氏と2階ガールゲーム担当菊地氏にお話を伺った。



2階ガールズゲームコーナーでは、他にもグッズの販売（男女両者向け）や予約の受付なども行っている。

――特典の内容はどのようにして決められるのでしょうか。

菊地：グッズを作ろうという話が出たら、まずはメーカーさんに連絡をして素材を請求するんですが、その内容を見て決めることが多いです。もらえるのが描き下ろしのイラストだと、テレホンカードになることが多いです。もちろん最初から作りたいグッズの構想があって、欲しい素材の要望を出すこともあります。

金：発売前に実際にゲームをプレ

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？ 買いたいソフトに自分にとって価値のある特典が付くのなら予約特典付きを購入（主にネットで）といったところです。（茨城県　鯨夢究部）

イして、ビジュアルよりも声優さんのほうに魅力があると判断したらボイス集のCDにしたりとか、音楽が良かったらサントラをつけてみようかなとか。ただ、そういうのはメーカーさんが販売する予定もあったりするので、メーカーさんに商品化の予定があったら残念ですがあきらめます。

菊地：それ以前に予算や納期という大きな問題もあって、テレカ以外のグッズを作りたいと思っても、その両方を守れないようなモノは断念せざるをえないですよね。

――ユーザーからのリクエストを反映させることはないんですか？

菊地：「今度出るゲームの特典、期待してます」というご意見はあっても、どんなグッズがいいかまでは言われることが少ないです。「特典は何がいいですか？」というアンケートでも、新たなアイデアはなく、テレカや声優さんのCDとかが人気です。でも、ショップ特典に「奇抜なモノを」など、過大な期待をされる方もいます。私たちは最大限の工夫をして、「いい特典を作ってください」という期待に応えなければいけないんです。

特典をつけることがマイナスになる場合も

――特典を企画・製作するうえで、最も気をつけていることは？

菊地：お客さまを裏切らないことです。やみくもに特典を付けると、どれが本当のオススメか分からなくなる。これはグッズのクオリティについても言えることなんですが、いいかげんなモノを作ればお客さまを失望させてしまうし、店の信用だって失ってしまう。

金：確かに特典を付ければお客様の興味を引くことはできますが、プラス面ばかりでなく、時にはマイナスのほうが大きくなると判断すれば、自制するのは重要です。ゲームの内容はすごく重視していますから、どんなにグラフィックが良くても、ゲームが良くなければ特典を付けることはできない。



メッセサンオー予約特典テレカの歴史。これと同じサイズのものが４つあるが、それでも全部ではないらしい……。

菊地：逆に、お客様に喜んでもらえて、店にとってもプラスなら、予算を超えるグッズも作ります。まだ無名なメッセサンオーのことを知ってもらうため、ビックリするような特典をつけて雑誌に取り上げてもらったりもしました。

――「特典といえばメッセサンオー」といったイメージを持ってもらえるようになりたいですか？

菊地：そうですね。あくまでも販促活動の一環としてやっていることですけど、やっぱり、アイデンティティなのかなと感じる部分もありますね。だからこそ、年々グッズのクオリティも上がっているんだと思います。

金：ただ、ショップ特典が浸透して、理解を示してくれるメーカーさんも増えて、昔に比べると格段に特典が作りやすい環境になったなあ、って実感はあります。

菊地：特典作りを続けるのがつらくて「特典やめて商品の安売りでいこうか」なんて言ってた時期もありましたからね。それでもくじけず、こだわりを持って続けてきたのがお客さんに受け入れられた。これは大きいことだと思います。

ショップ泣かせの女性ユーザー

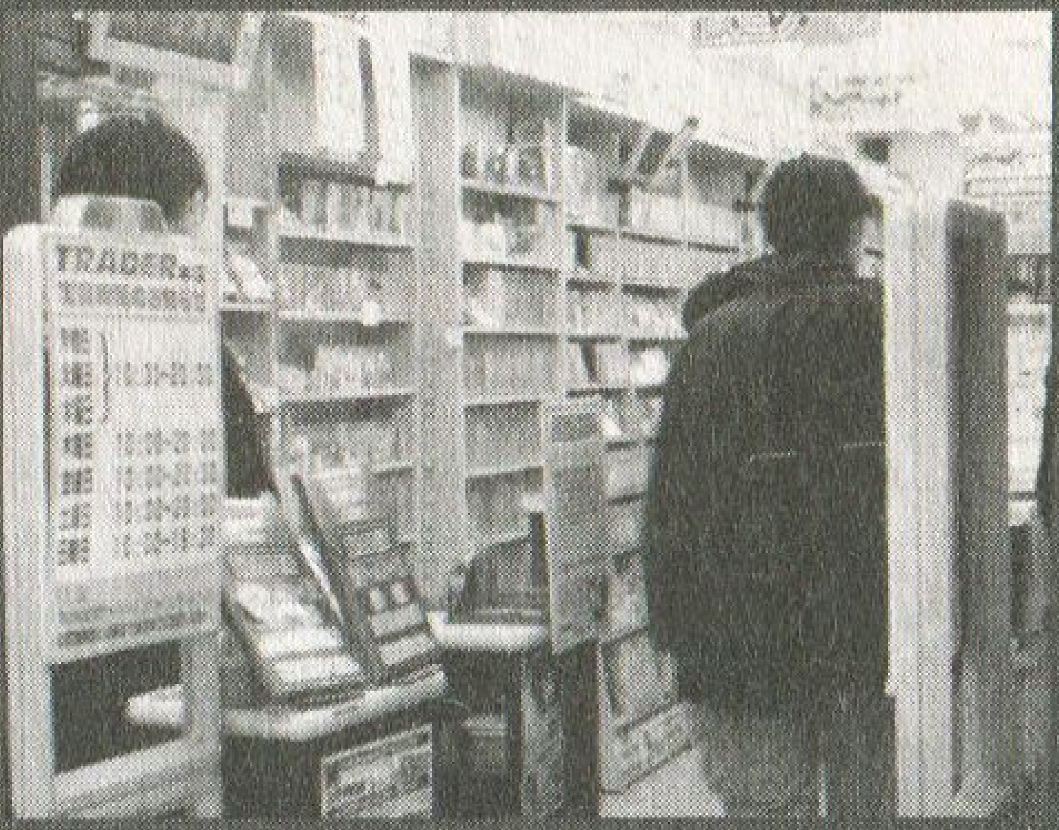
――せっかく菊地さんがいらっしゃるので最後にお聞きしたいのですが、男性と女性では特典に対する考え方も異なるものですか？

菊地：男性もそうですが、女性はもっと考えが読みにくいです。その日の気分によって買う買わないが決定されることもありますから。本当に難しいです。女性はまだ、ゲームに特典が付くということを知らない人もいますので、今は積極的に特典を作るようにしています。最近も「特典つくんですか？」って買いに来るお客さまが増えてきましたから、特典がきっかけのひとつになっていることは間違いないんだと思います。

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
少しします。そのゲームのポスターが一番嬉しい。（大阪府　やまかつ）

あまり知られていない 中古販売の現在

値付けは？ 買い取りは？



ユーザーにとっては、最もお手軽にソフトを購入できる方法としてなじんでいる中古、それを扱う販売店にいくつかの質問をぶつけてみた。

text by 松田剛

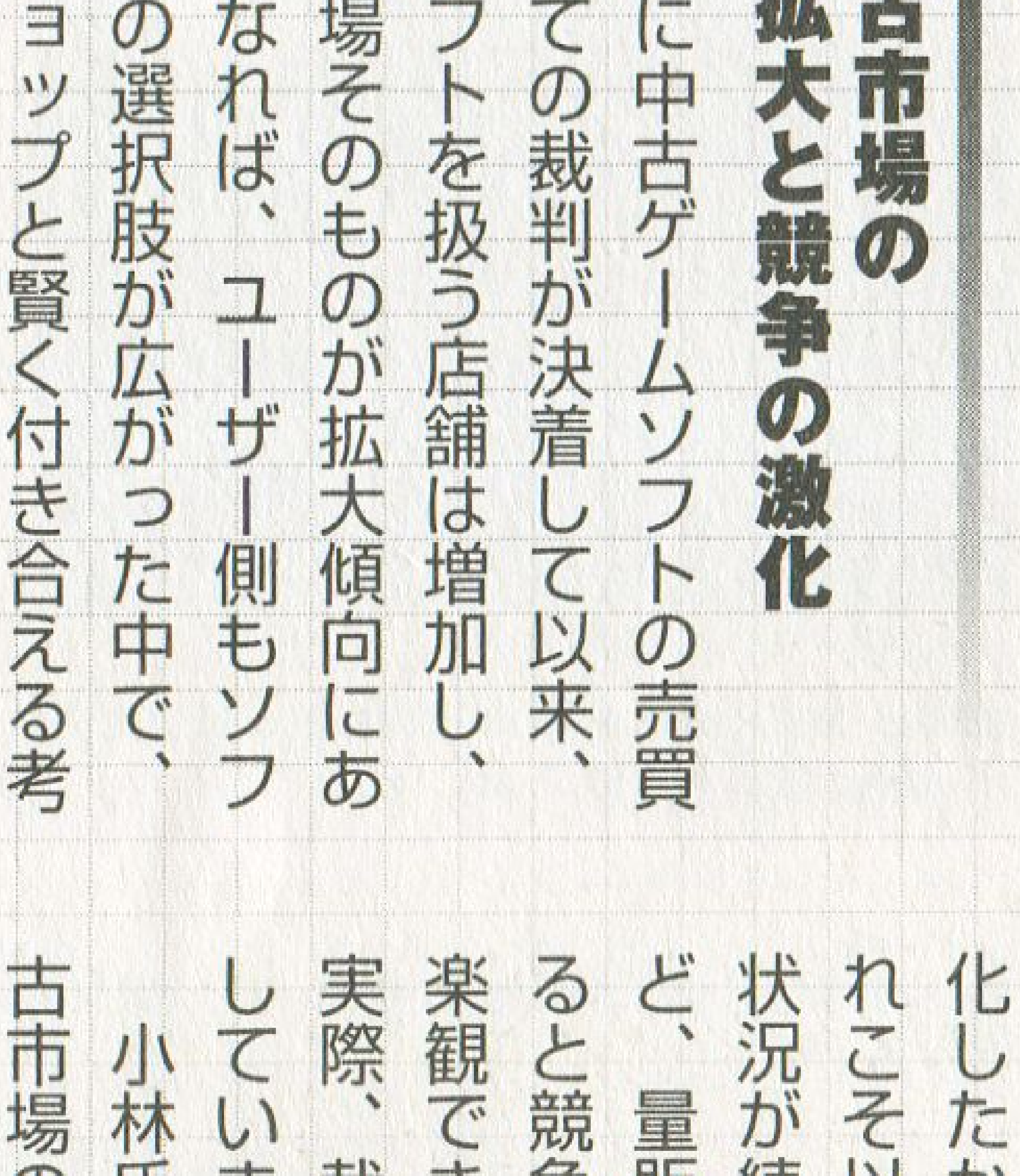
中古市場の拡大と競争の激化

02年に中古ゲームソフトの売買についての裁判が決着して以来、中古ソフトを扱う店舗は増加し、中古市場そのものが拡大傾向にある。となれば、ユーザー側もソフト売買の選択肢が広がった中で、中古ショップと賢く付き合える考え方があるのではなかろうか。それを探るべく、ゲームのメッカ・秋葉原を拠点に豊富な品ぞろえで定評のある、トレーダーのコンシューマ部門責任者、小林俊一氏に中古市場の現状と売買のシステムについて伺ってきた。

まずお聞きしたのは、拡大傾向が見られる中古市場について、現場ではどう感じているのかである。

「確かに中古市場の売上は相対的な数字として伸びていると思います。でもこれは、中古ソフトの売買に関する裁判以前は、中古を扱わない店舗もあったところが、裁判が終わってどこでも中古に手をつけられるようになって、参入する店舗が増えたことで市場が活性化したからでしょうね。それこそ以前は独占みたいな状況が続いていたんですけど、量販店さんも入ってくると競争が激しくなって、楽観できなくなっています。実際、裁判中は売上も安定していましたね」

小林氏が語るように、中古市場の伸びは市場全体のものであって、各店舗で劇的な伸びが見られたわけではないようだ。ちなみに、中古ソフトの売買に関する裁判は98年から02年まで長きにわたって争われたが、メーカー側に中古流通を制限する権利は認められずに一切の還元も生じないという、いわば中古販売側の全面勝訴に終わった。もっとも、裁判以前から中古ショップを営んでいた店舗にとっては、判決後の中古市場拡大による競争激化に飲み込まれることになったのだから痛しかゆしといったところだろうが、ユーザー側にしてみれば購入先の選択肢が増えたことで、有利な環境が整っていくことになるのである。



写真は秋葉原中央通り沿いにある本店。他にも総武線沿いにコンシューマには、本店以上に力を入れているという2号店がある

中古ショップにおける値付けのシステム

競争が激しくなった中古市場ではあるが、一部のレアものや都心と郊外の地域差などを除けば、価格帯に歴然とした差は見受けられないのも事実。このような値付けはどのような判断基準のもとに行われているのであろうか。

「大まかな方針はありますがマニュアルみたいなものはなくて、主に個人の判断によりますね。ウチは機種別にバイヤーがいまして、その担当ごとに決めていきます。値付けの基準になるのは新品仕入れの数、新品の流れ具合、お客様のニーズ、そして当店の在庫とい

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？
ネット・オークションで高値がつくような予約特典が理想。予約特典はマニア用ですよ。（大阪府　かどまじんDK）

う一連の流れなので、一言で言えばバイヤーのセンスということになりますね。あとは、どこもそうだと思いますが、他店の値段は毎日チェックしますし、ネットオークションの動向も参考にします。ですから最近のソフトに関しては値段に大きな差がなくなるんですけど、難しいのは新品の流通自体が多いものですよね。『戦国無双』みたいな人気ソフトはやはり売れますが、市場に出回る数そのものが多いですよね。いい値段をどこまで粘れるのか、これもやはりバイヤーのセンスでしょう」

市場調査によるバランス感覚に加え、経験によって養われた判断力が価格を決めていくというわけである。また、新品の値下げなどの動向にも臨機応変に対応し、2日といった短期間のサイクルで値付けの見直しが行われることも珍しくないという。

さらに言えば、レアものと呼ばれるソフトの価格高騰に関してもバイヤーがアンテナを張り巡らせたことによる判断の結果である。小林氏に印象に残る高値ソフトを尋ねたところ、ネオジオの『ちびまる子ちゃん』が初めて6ケタをつけたソフトで値段は16万円。出荷数自体が少なく、客のニーズが高い価値のあるものは、これ以上の値段もつけられる。もっとも、こういったレアものほど値付けをする個人の価値基準に差が生まれやすく、少し地域がずれるだけでまったく異なる値段で売買される。これを転売することで差額の利潤を得る〝ハンター〟も多く存在するようである。

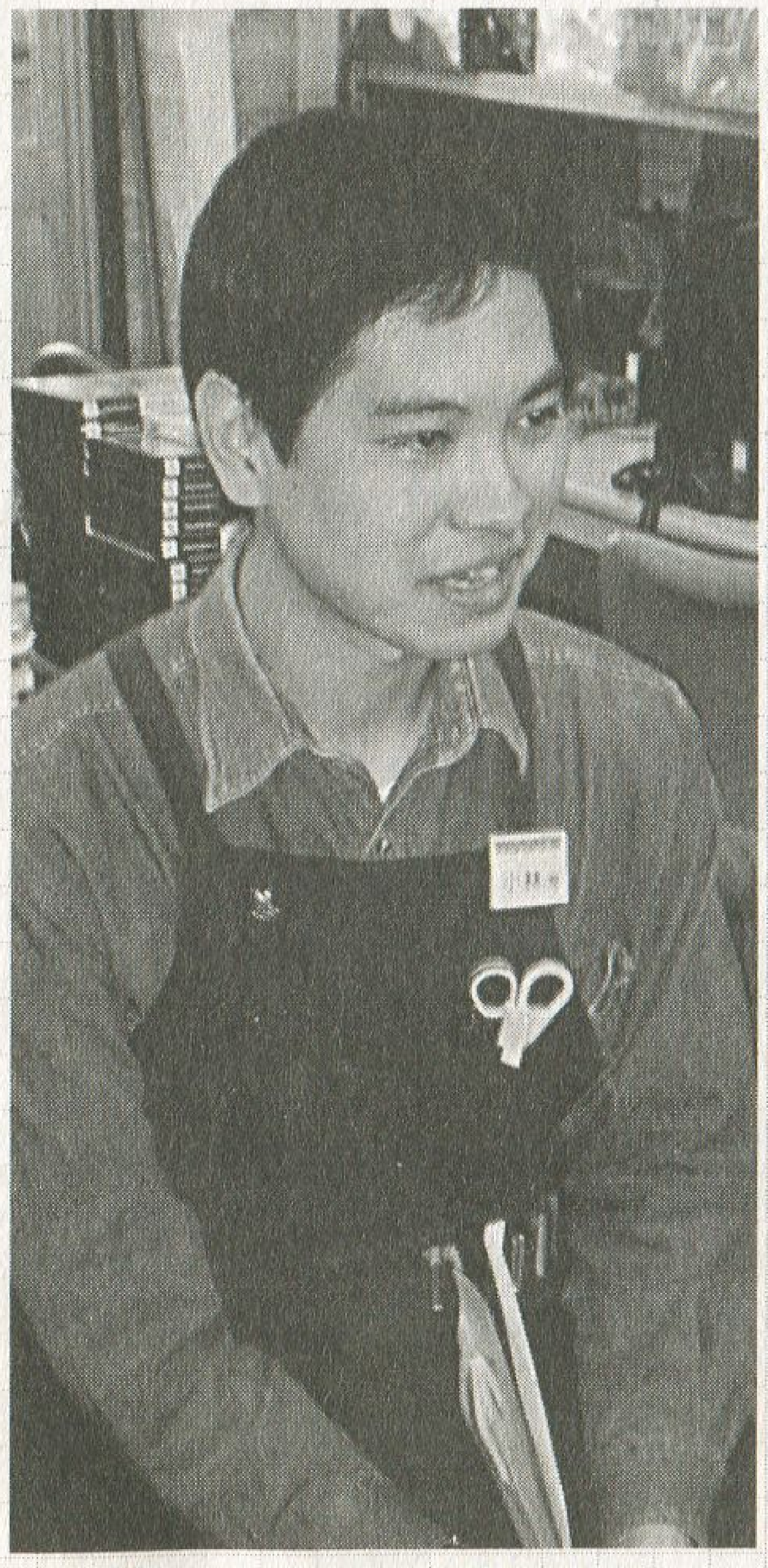
より安く、より良い中古ソフトを買おうと思えば、ハンターとまではいかなくとも、買う側もアンテナを張り巡らせ、機を逃さないセンスを身につけることが求められると言えるであろう。

では、中古ショップのもう一面である、買い取りに関してはどうだろうか。最後に客側としては気になる、円滑に買い取りを行うコツを小林氏に伺ってみた。

「ウチは基本的にどんなものでも買い取ることを方針にしていて、在庫が多いからといって買い取りを拒否することはありません。もちろん状況によって買値を下げることはありますし、起動に支障があるようなものは買い取りできないといった例外はありますが。こちらで設定した買値の上限にするコツは、やはり新品に近い状態ということです。オビのあるなしでも200円程度は変わって、レアなものだと5千円くらいの差になることもあります。PCゲームなら、特典やユーザーサポートの対象になるハガキもあったほうがいいですね」

ちなみに、多少のキズは研磨機で解消できるが、レーベル面のキズやPS2ソフトでありがちなヒビ割れは致命的だという。PS2のパッケージはROMを固定する中心部分がきつすぎて、付け外しを繰り返すうちに破損につながることがあるそうで、こうなったものは買い取り不可。パッケージにしまうときは、先に固定部分を指で押しながらROMを収めるようにすると余計な衝撃が起こらないということで、買い取りを考えるなら日頃から実践しておきたいテクニックである。

いずれにせよ、ユーザー側の工夫や注意によって、中古ショップと賢く付き合うことができるのは間違いない。新品やコレクションにこだわらないなら、ソフトを上手に回転させるためにちょっとだけアンテナを張っておくといいかもしれない。



トレーダー・コンシューマ部門責任者
小林俊一氏

CESA
ゲーム白書に見る

中古利用者は増加している？それとも減少しているの？



中古ソフト利用者が増えている、という話を聞くことが多々ある。だが、実際のところどれだけの増加を示しているのだろうか？

text by 編集部

中古の利用者は新品と同じ？

「ゲームは中古でしか買わない」、「クリアしたらすぐに売る」といった言葉は、かなり聞かれるようになった。だが、実際に中古利用者の数はどうなのか？　その具体的な数字を目にしたことがない方が多いのではないだろうか。

　そこで本稿においては、ここ数年中古市場がどれだけ成長してきているのかを「2003CESAゲーム白書」（以下「CESA白書」）を元に検証してみようと思う。

　ここでいきなり読者の皆様には「?」なことを述べるかもしれない。「CESA白書」いわく、中古利用者は減っているらしい。それどころか新品のみの購入者が増えているという。若干の違和感を覚える部分ではあるが、CESAが発行している白書の、しかもマーケティングデータに間違いなどあっていいはずはない。ということで中古利用者層が「減っている」ことを前提に話を進めていきたいと思う。

　02年の中古ソフト利用比率は、

①中古のみ　8・8%
②中古・新品　29・8%
③新品のみ　45・4%
④ソフト未購入　16%

となっている。

　なるほど、これだけを見れば、①と②を合わせても4割近くになる。中には新品1本＋中古数本の割合の方もいるだろうから、このように考えれば、完全に減っているとは言えないのかもしれない。新品のみ購入者が5割、他が5割といえば、なんとなく納得のいく数字である。

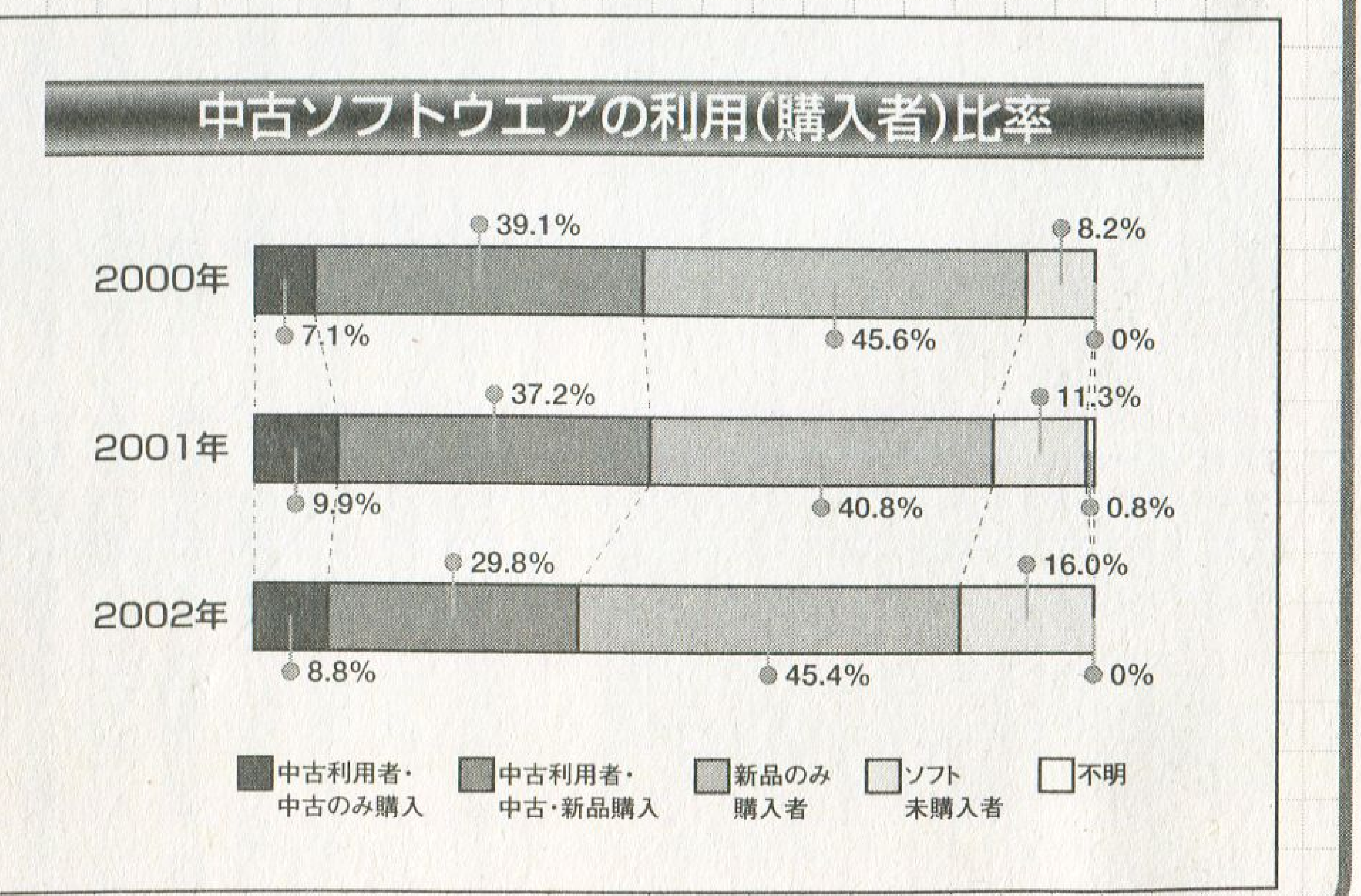
　では、比較のため01年のデータも明記してみよう。

①中古のみ　9・9%
②中古・新品　37・2%
③新品のみ　40・8%
④未購入　11・3%
⑤不明　0・8%

リサーチしているにもかかわらず、⑤が出てくることに疑問を覚えるが、①と②を合わせると5割近くになることから、前述しているように中古利用者は減少しているというのは間違いないのだろう。

だが、これは利用者の減少であって、市場も縮小しているかといえばそうではない面もある。

　前ページで登場していただいた小林氏の言葉の中に、「市場が伸びたというよりは、00年の判決に



予約特典は参考にしますか？
また、どんな特典が理想ですか？
もうそんなもんに振り回されたくない。ただ支障なくゲームができればいい。（岡山県　うどん）

より競合他社が増えましたので、あまり変わっていない、むしろより厳しくなったように感じてます」というものがあった。

この言葉が示す通り、中古裁判で販売が法的にも認められてからは、大手のチェーン店も大手を振って中古ソフト市場に力を入れ始めた。本来であれば、ここで市場が飛躍的に伸びるものだが、変わらないうえにパイの取り合いになってしまったということだろう。

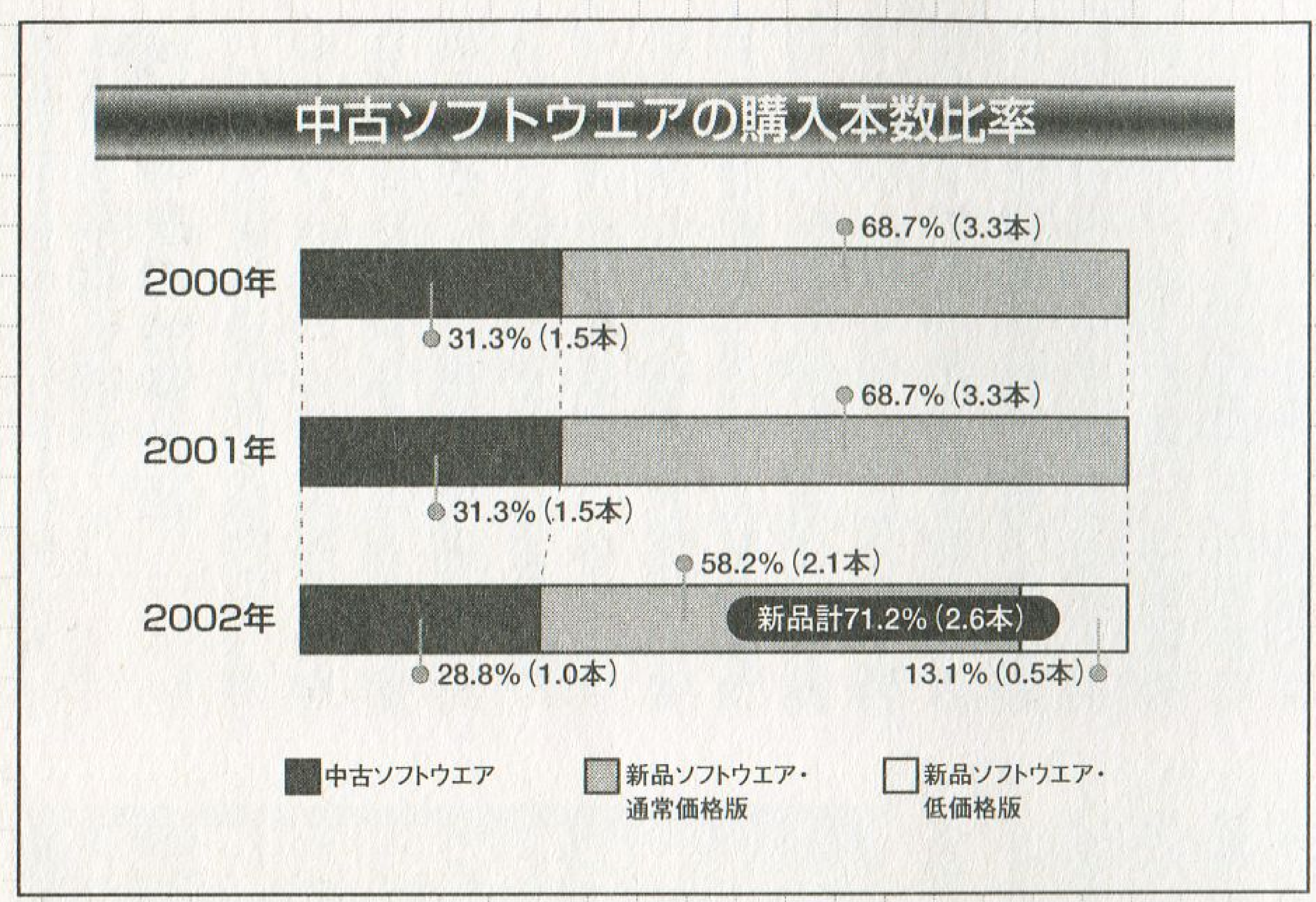
ここからは推測になってしまうが、競合他社の参加により、法的にも認められていない間は、ある程度中古ショップを楽観視していた新品ショップが、ワゴンセールなどにより、負けない対策を打ち出した。これにより新品が安く買えることもあり、利用者が減少したとも考えられる。

さらに言えば、中古ばかりが売れるのを快く思わない（中古が売れても利益は出ない）メーカー各社が、廉価版の登場スピードを早め、少しでも利益が出るように対策を打ち始めたことも要因として挙がるだろう。

こういった新品を扱うショップの努力により、一時は中古ショップに奪い取られかけたシェアを取り戻したと見るべきだ。

だが、これは新品ショップにとっては諸刃の剣である。廉価版はある程度の期間がたってからの販売ということもあり、通常版が店頭に残っていることはほとんどないのでよいとしても、ワゴンに関しては、事情が違う。月にゲームソフトが数十本単位で発売されることを考えれば、発売から1ヵ月過ぎには売れ残り扱いにされてしまうのが現状だ。こういったモノに関しては、ほとんど利益は出ない、中には赤字覚悟で在庫処分するために出されているものもあるという。

これはつまり、シェアを取り戻したことが必ずしも利益に直結しているとは言い切れないことを示しているのではないだろうか。



新品は中古の倍売れている？

さて、利用者が減少していると述べた中古市場ではあるが、では購入本数はどうなのか？「売って、買って」が基本の中古市場だけに、購入本数比率では新品より上にはならないのか？

「CESA白書」が示す数字を見た限りではノーということになる。詳しくは上記、中古ソフトウエアの購入本数比率の表を見ていただくとして、その内訳を見ていくと、02年における「ゲーム参加者1人当たりの購入本数」は平均して、中古が1本、新品の通常価格版2・1本、同低価格版が0・5本となっている。新品のほうが中古よりも倍売れているということである。

だが、このデータは対象者が前述の利用者比率と同じであるため、自動的に購入本数比率もそれに応じたものになって当然だろう。

CESAの公式資料を見る限りでは、中古の利用は衰退している、ということである。これにはメーカー側の廉価版政策などが実を結んでいる、というのが妥当だろう。

とはいえ、新品・中古にかかわらず、ソフト自体が売れなくなってきていることも事実である。中古ソフト問題の判決が確定した今ではもう遅いのかもしれないが、メーカーとショップ、両者にとって有益な道。それを模索しなければ、このままお互いの首を絞め続けるということになるだろう。

データ出所：2003CESAゲーム白書

コンビニから ゲームは消えるのか？



PS2タイトルのコンビニ販売、その流通を担っていたデジキューブ倒産から、はや3ヵ月。コンビニ側の対応策に迫る。

text by 松田剛

あまりにも遅い 今後の方針決定

記憶に新しい03年11月26日、ゲームソフトのコンビニ流通を推進してきた株式会社デジキューブが東京地裁に自己破産を申請、倒産した。これによりコンビニ流通は一層の迷走を見せるか、もしくは別の流通会社が介入して再生させるか、破産ニュースの衝撃の大きさ同様、今後の動向にも注目が集まっていたのだが、はたして。デジキューブの破産からまる3ヵ月たった本稿執筆段階では、数は少ないながらもゲームソフト購入用のカードが店内に並び、『鬼武者3』のように新作の販売も行われていて、今までとなんら変わらない光景が続いているのである。

それならば、デジキューブというかじ取り役がいなくなった現在のコンビニ流通は、どんな流通機構がいかなるビジョンを持ってあたっているのか非常に気になるところというわけで、編集部ではデジキューブとも取引していたセブンイレブンとサンクスのコンビニ2社へ取材を申請したのだが……。2社ともに「まさに今、対応しているところなのでお話はできない」という意味合いの返答で取材は実現せず、現状の確認レベルのコメントすら聞くことができなかったのである。流通の当事者がかたくなに回答を控えたのもさることながら、それ以上に残念に思ったのはデジキューブ破産から3ヵ月もたつのに今なお対応中ということである。

そもそもコンビニにおけるゲームソフト販売は返品制のうえに成り立っていて、たとえ売りさばききれない商品があったとしても卸売業者の立場にあるデジキューブに戻すという、コンビニ側にリスクが発生しないシステムであった。販売するゲームソフトの選別、入荷本数をともにデジキューブが執り行っていたこともあり、極端な言い方をすれば、コンビニは販売窓口を提供しつつ、管理のほとんどはデジキューブ任せ。店頭にゲームソフトがあろうとなかろうと、コンビニ側にとってさしたる問題ではない。当然の話ではあるが、ともかく、コンビニとゲーム専門店ではゲーム販売に対する本気度

断られた申請内容

（一部抜粋）

1. 現在、「ゲームソフト」の入荷などはどのように行われているのでしょうか？　ハードメーカーが主導して行っている？　または、止まったままでしょうか？

2. 数ある「ゲーム」の中から、限られたスペースに陳列するいくつかを選ぶのは難題だとは思います。御社内に「ゲーム」に特化した人材がいるのでしょうか？　それとも流通会社からの提案によるものなのでしょうか？

3. 「ゲーム」は高額商品の部類に入ります。商品の性質が違いますので、比べることが間違ってはおりますが、ひとつ100円のおにぎりならば、60個が購入できる値段です。「ゲーム」を取り扱ううえで、特に注意されている点は何かございますでしょうか？

予約特典は参考にしますか？ また、どんな特典が理想ですか？　まったく参考にしないが、メーカーが予約するユーザーに感謝の意を表しているのがわかるので評価している。戦争ものであれば実写映像のDVDは嬉しい。（山形県　武田晋）

がまるで違う。流通の中核であったデジキューブがなくなった今後を聞いたとき、〝門外漢〟から満足な回答を得られないのは仕方のないことだったのだろうか。

コンビニ販売の需要を見つめ直す

そうはいってもしかし、コンビニでのゲーム販売がなくなってしまうとしたら、ゲーム業界にとって決して小さな問題ではない。確かに97年にコンビニ流通が始まったときに比べれば、その利便性は希薄になってきていて、コンビニとは比較にならない在庫の豊富さと値下げ幅の大きさを誇るゲーム専門店や量販店、〝中古販売側全面勝訴〟の影響を受けた中古ゲームショップの増大、インターネットによる通信販売利用の普及、そして何より業界全体の停滞など、これらすべてがコンビニ流通を縮小に向かわせるファクターである。

それでもなお、ゲームメーカーにとって、コンビニ流通は消えてほしくないものであるという。その理由はいつでも買える身近な販売窓口という、コンビニ流通最大の利点にある。

2003CESAゲーム白書によると、新品ゲームソフトの購入先としてコンビニを利用したのは、ゲーム参加者全体のうち2・7%にすぎない。ただし、極めて特徴的なのは、コンビニ利用者の男女・年齢別分布が「男性・19〜29歳」に限定され、ほかの層にはまったく見られないということである。開始当初、女性ライトユーザーのすそ野を広げるのに貢献したと言われたコンビニ流通の姿からは遠ざかっているものの、「男性・19〜29歳」こそゲーム購入層の主軸。資金はあっても会社勤めなどで自由な購入時間を作れないこの層にとって、24時間営業のコンビニ販売の助けは多大である。ちなみに近年における陳列状況を見ると、パチンコ・パチスロシミュレータの比率の多さが目立つ。これは「男性・19〜29歳」という層のもうひとつの顔である、趣味もしくは自称職業スロッターのコンビニ利用頻度と無関係ではあるまい。

また、ゲームショップが多数点在する都内や大都市在住ではその恩恵に気づきにくいが、そうした店舗が身近な距離にない郊外や地方都市の場合、全国5万店以上と言われるコンビニ各店が貴重な販売窓口になる。

こういったコンビニ流通の利便性の結果、『ファイナルファンタジー』シリーズのような強くプッシュされたキラータイトル以外でも、コンビニ販売だけで2万本を超えたという事例もあるほど。コンビニ販売なかなかに侮れず、ゲームメーカーがかける期待も頷けるというものである。

それだけに今回コンビニ側からの取材拒否という対応には、業界との温度差を感じずにはいられない。もちろんコンビニ側にとってみれば、デジキューブがやってきてアレ置いてコレ置いてと言っているうちに出ていった、という感覚もあるだろう。恨み節を吐くつもりはないし、リスクを負えとも言うつもりもないが、それでもゲーム流通の一角を担った以上は、現状の確認はもとより今後のビジョンは聞かせてほしかったというのが正直なところである。

大方の予想では、今後はSCE流通がデジキューブに代わってイニシアチブをとり、コンビニ販売を継続させていくであろうと思われる。冒頭で述べたように、とりあえず現状でコンビニ各店舗の販売自体は行われているし、各社のインフォメーションを見ても先々予約可能なタイトルが並び、完全撤退はないようである。ただ、巨額の負債を抱えた前例がありディスプレイスペースの確保も難しいとは思うが、流通機構を新たに整備するのであれば、限られたタイトルだけが対象ではなく、予約販売が前提でもあらゆるタイトルを購入できるようになってほしいと思われる。いつでも思い立った時間にという利便性の一部は損なわれてしまうものの、予約さえしておけば時間に融通が利きにくい人でも購入時間を作ることができる。現代社会において、店舗に立ち寄ることが生活の一部になっているコンビニでならば、ベターな選択肢を模索することはまだまだ可能なのではないだろうか。

予約特典は参考にしますか? また、どんな特典が理想ですか?
参考にする。なんか得した気分だから。内容はゲームに出てくるやつ。(島根県　シナモン)

INSERT COIN

●生き残るために●
地域の特性に応じて変化を続けるゲームセンターの今

text by ゲイムマン

地方なら他業種店舗と複合させて、都心なら集客率の良さを利用して、といったように、柔軟に対応しようという努力が垣間見える。

モータリゼーションで地方の風景が一変

現在、日本の風景が急速に様変わりしている。

ニュースなどでたびたび、「シャッター商店街」という言葉を耳にする。駅前に古くからある商店街で、店がバタバタとつぶれ、下りたままのシャッターがそこかしこに見られる。そんな風景が全国の地方都市に広がっている。

しかし、街の人口そのものが大きく減ったわけではない。今までとは違う場所に街の中心が移り、そちらに人々が流れていったのだ。

具体的には、鉄道の駅から幹線道路沿いに、街の中心が移っている。まず大型のショッピングセンターがこういう場所に出店し、続いてその周辺が発展するケースが多い。特にジャスコなどは、人が来やすく土地代の安いこういった場所に、積極的に大型店舗を建てて成功している。



千葉県某市の「セガワールド」。国道沿いにある店舗だが、駅からも遠く「何でこんな場所に？」というところに存在している

自動車の普及と高速道路の整備によって、鉄道から自動車への切り換え、「モータリゼーション」が進んでいる。ローカル線の赤字が膨らみ、路線が廃止され、あるいは運転本数が減って、ますます進む鉄道から自動車への移行。

そのため街の構造が大きく変化している。よそ者から見ると「何でこんな場所に？」というような場所（国道4号線の仙台と名取の市境のように、街と街の境目にあることも多い）に、大きなショッピングセンター、大きなホームセンター、大きな電器屋、大きなＣＤショップ、大きなカー用品店、大きなファミレス、大きなファーストフードなど、各種店舗の看板が林立しているのだ。

そんな店舗の中に、ゲームセンター（以下ゲーセン）もよく交じっている。試しに、セガなりナムコなりのサイトを見て、直営店がどんな場所にあるか、調べてみていただきたい。近くに駅のないゲーセンが多いことが、おわかりになるだろう。

家族連れやカップルが来るような店では

こういう場所にある店の客層は、

やはり家族連れが中心になる。車でないと行きづらいので、付近の店で何か買い物をしたついでに立ち寄るという方が多いようだ。

またゲーセン自体が、ボウリング場やカラオケなどと併設されているケースも少なくない。もちろんショッピングセンターにゲームコーナーが設けられるケースも多い。それらの店では一層、家族連れ、カップルなど、いわゆるライトユーザーが中心となる。

するとどうなるか？　郊外のゲーセンでは、「UFOキャッチャー」などのプライズや、プリクラなどのシール機械、そしてメダルゲーム、これらが店舗面積のほとんどを占める。あとはレースゲームや音ゲーなどの大型筐体。

昔は大型筐体といえば、集客力のある都心の真ん中にしかないものだった（セガの体感筐体全盛期は特にそうだった）。だが店舗の規模が拡大したことによって、地方にも置けるようになったのだ。

子どもがよく来る店舗では、分煙化が問題になっている。昨年、健康増進法も施行されたのだが、ゲーセンではあまり分煙化が進んでいるとは言いがたい。

現状では、需要が多いからか、ビデオゲームのスペースが喫煙所になっている店が結構ある。だがこれでは、ほかのスペースが煙草臭くなることはないとしても、有害物質は店中を漂っているので、「受動喫煙の害を防ぐ」という意味は成さない。

喫煙スペースを壁で覆うなどして、完全にほかと分離することが望ましいのだが、壁を作るのも費用がかかるし、第一、ビデオゲームは煙草を吸う世代が多いだろうから、難しいところである。

大都市のど真ん中も郊外の店と似た状況

こういう郊外の大型店と同じような風景は、実は狭いはずの都心のど真ん中でも見ることができる。

その典型がお台場・青海駅の近くにある「レジャーランド」だ。元ネオジオワールドだった所だが、現在ではゲームコーナー、ファーストフード、バッティングセンター、カラオケ、ボウリング、足つぼマッサージなどが混在する、レジャー施設になっている。客層は、真上にある大観覧車に乗るカップル・家族連れや、隣にあるZepp Tokyoのライブを見に来た客が多い。

入り口のすぐ前にプライズもの、続いてメダルゲーム、シールもの、音ゲーやレースと続く。特に『太鼓の達人』は5台がフル稼働。主にカップルでにぎわっている。

つい最近まで、音ゲーの後ろにビデオゲーム筐体がずらりと並んでいたのだが、今ではレースゲームに取って代わられた。ビデオゲームはフロアの奥に30台ほど。対戦格闘ゲームが中心だ。また、1つ上の階にあるボウリング場に、パズルゲームが15台ほどある。



さまざまな設備が揃っているお台場の「レジャーランド」。とはいえ、ここでもビデオゲーム筐体は厳しい状況に追い込まれている

大観覧車といえば、横浜コスモワールドも有名だが、その近くにある「クイーンズスクエア」内にクラブセガがある。地下2階ということで、これまであまり目立たなかったが、地下3階に横浜高速鉄道の「みなとみらい駅」ができて、格段にアクセスが良くなった。

この店でも、プライズ・プリクラ・メダルがほとんど。プリクラのある「スタジオセガ」が、「女性専用のコーナーです。男性の方は、女性同伴の場合のみご入場いただけます」となっている（スタジオセガは関東に11ヵ所あり、基本的に女性専用となっている）。

もうひとつ特徴的なのが、音ゲー・大型筐体以外のビデオゲームがないこと。もはやビデオゲームは、固定客以外には魅力のない商品になってしまったのだろうか？

テレビゲームが嫌われる根底には、「体を動かすこと」への渇望がある。現代社会では、体を動かす機会が昔より少なくなっている。

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？
誰もいない、自分だけの空間のようなゲームセンター。ゲーム観察が、いつの間にか人間観察に変わってしまうから。
（三重県　ぶー改）



古い筐体が多い「東京タワー」。ゲーセンではないので、新作に入れ替える必要もなく、そのままになっているという見方も強い

そのことへの不安が「体を動かすことこそが健全」という意識につながっているのではないだろうか。

したがって、同じテレビゲームでも、音ゲー（特にダンスゲーム）や、レースゲームなど、指先以外の箇所を動かして操作するゲームは、結構すんなり受け入れられたりする。

もっとも、『スペースインベーダー』の時代に比べれば、ゲームセンター自体は社会に受け入れられているのだが……。

新宿や渋谷ではビデオゲームも元気

もちろん今でも、ビデオゲームが中心の、昔ながらのゲームセンターも多い。都市部で大型筐体を置くスペースのない店舗や、ゲームマニアが集まる場所では、アップライト筐体が元気に活躍中だ。

かつて「対戦格闘ゲームの聖地」と呼ばれた新宿のゲームセンター。ブームだった頃の熱気はさすがにないが、現在でも対戦格闘ゲームの筐体が数多く並べられている。

新宿のゲーセンには今でも、プレイヤーが自由に書き込めるノートが置かれている店も少なくない。マニアの集う土地ならではの、昔ながらのゲーセンのスタイルだ。

意外に思えるかもしれないが、ビデオゲーム筐体の品ぞろえが充実しているのが、渋谷のゲームセンターである。アドアーズ（旧ゲームファンタジア）、タイトーステーション、ハイテクセガ、ギーゴなど、店舗の数も多い。

店のスペースは大部分、女子高生に人気のプライズやプリクラで占められている。だが、どの店も広さに余裕があるためか、ビデオゲーム筐体も数多い。『ワールドクラブチャンピオンフットボール』など、大型筐体も充実している。

アドアーズなどは、それほどマニアが集まる店ではないのだが、それでもビデオゲームが30台ほど確保されている。

一方、そこまで大きくない、本当に昔から細々と続けているようなゲーセンは苦しいかもしれない。

たとえば、神保町駅近くにあったゲーセン。『ドンキーコング』が稼働していたのが珍しく、私も近くに行くとよく立ち寄っていたのだが、先日行ったら、ラーメン屋に変わっていた。ここなどはレトロゲームを置いていて、一風変わったゲーセンだったのだが、それでもつぶれてしまうのだから、現状の厳しさがうかがえる。

明確なコンセプトを打ち出して、ターゲットを絞らないと、ゲームセンターが生き残っていくのは厳しい。仕入れるゲームの種類、設置場所、あるいは店の内装などには、今まで以上に気を使っていかなくてはならない時代だ。

観光地・遊園地で昔のゲームを探そう

ところで、「マニア向け」といっても、この場合の「マニア」というのは、現在のゲームの愛好者ということである。

古くからゲームが好きだった人の中には、今のゲームは難しすぎて、入り込めなくなってしまったという方も多い。マニア向けのゲーセンは、というより今のアーケードゲームは、そういう人々を取り込めていない。

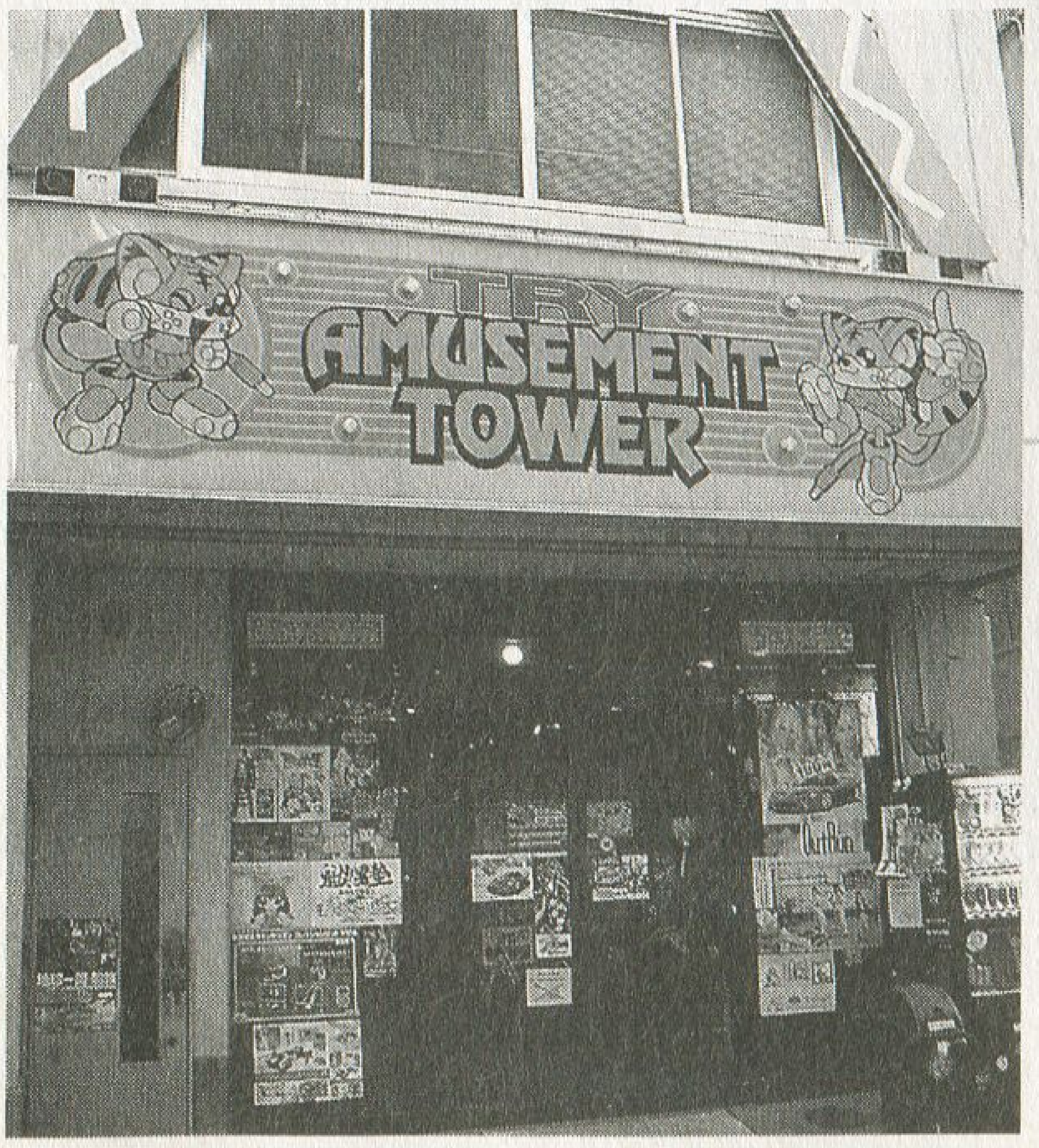
では、昔ゲームマニアだった人でも楽しめる、そんなゲーセンはどこにあるのだろうか？

意外と穴場なのが、遊園地や観光地にあるゲームコーナーだ。こういうロケーションを回ると、かなり年代ものの作品にお目にかか

ることがたびたびある。
　理由は主に3つ。ゲーセンと違って新作の入るサイクルが遅く、古いゲームが長く使われていること。メーカーがゲーセンで時代遅れとなった作品を、こうした店に回すこと。そしてやはり単純でわかりやすいゲームが、お客さんに好まれていることだ。
　西武園ゆうえんち内の「アイドル共和国」。ここはその名のとおり、かつてはアイドルのライブが行われる場所だった。よみうりランドのEASTのような感じだ。ファミマガが主催して、ゲームショウのようなイベントを開催したこともある。
　しかし今では、建物全体がゲームコーナーに変貌している。『アウトラン』『R360』など貴重な筐体がそろっていたが、残念ながら最近はリニューアルされて、これらは姿を消した。
　東京ディズニーランド内にある「スターケード」も、レトロゲームマニア垂ぜんのロケーションだ。何しろ、『スペースインベーダー』に『パックマン』『ドンキーコング』と、ディズニーランドの開園以前に作られたゲームが普通に置いてある。また、アップライト筐体からハンドルが突き出している『ハングオン』や『リッジレーサー』も貴重。多分ほかのゲームセンターにはないだろう。

90年代以前のゲームがなお現役

　観光地とはちょっと違うが、古いゲームが豊富に置いてある店といえば、秋葉原のトライアミューズメントタワーは外せない。『ダライアス』『ナイトストライカー』のような大型筐体から『ゼクセクス』『サイバリオン』のようにややマイナーな作品まで、古いゲームが豊富に置いてある。以前は渋谷の渋谷会館もレトロゲームの宝庫だったのだが、残念ながら現在はなくなっている。
　また、新橋駅前のニューしんばしビルに複数あるゲーセンは、客層がサラリーマン中心だからか、麻雀ゲームが多い。しかもジャンピューター時代の作品らしきものから『麻雀格闘倶楽部』まで、あらゆる時代の麻雀がそろっている。
　麻雀以外にもユニークなレトロゲームが多く、『アルゴスの戦士』や『コズモギャングザパズル』などもある。『テトリス』『コラムス』『上海』といったパズルゲームも目立つ。残念ながら閉店した所もあるようなので、もうかっているのかどうかはわからないが、希有な存在である。
　今回各地のゲーセンを巡ってみると、新橋以外でも『テトリス』や『上海』など、90年代前半より前のゲームが現役で稼働しているのを、意外によく見かけた。
　最近のゲームは、予備知識なしで画面を見ても、どんなゲームかわからないものが多い。そして、どれだけ難しいのかがわからない。
　かつて私は、今はなき『ウォーロック』という雑誌の92年2月号で、一般受けするゲームの要素として、「難易度」「見た目」「知らなくても遊べるわかりやすさ」を挙げたことがある。
「大事なのはいまやゲーセンに、普通の若者がいっぱい訪れるようになったということです。店舗の内装を明るいものにしたゲーセンの努力、さらには一般受けするゲームを作るという製作者側の努力が結実したといえましょう」（ウォーロック」92年2月号抜粋）
　あの頃の姿勢が、あらためてゲーム業界に求められているのかもしれない。



秋葉原にある「トライアミューズメントタワー」。基板販売を行っている別店舗があるので、自然と良い筐体が集まる流れができている

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？　家庭用となんら変わらなくなったので、なぜお金を払ってまでゲームをするのか理解できない。（東京都　クラちゃん）

それで、AOUってどーなのよ!?

特別レポート



昨年度と比べて1.5倍と、来場者が飛躍的に伸びたAOUエキスポ。上り調子とも受け取れる傾向ではあるが、実際イベント自体はどうだったのか？

text by 大槻典博

54号で書かせていただいた「GAME AWARDSの存在意義」という記事の評判が良かったのか否かわかりませんが、再び似たような文章を書かせていただくことになりました。今回編集部から与えられたお題は、04年2月20・21日に幕張メッセで開催された「AOUエキスポ」レポートです。

早速結論から書いてしまうと、一時期の底冷え感を脱した、アーケード業界の回復基調が感じられたショウになったのではないでしょうか。もっとも筆者の学生時代の同期で、現在地方のセガ系列ロケーション店長に言わせると、「そんなのはアキバとか会場の中だけだよ」とのことで、これが一部の限られた状況だけの話なのか、それとも半年後には全国へ伝播していくのかわかりませんが、個人的には新しいムーブメントにつながることを切に希望する、といったところでしょうか。

一番の注目作は『Quest of D』

前フリが長くなりましたが、早速注目タイトルの紹介に移りましょう。今回一番注目したのは、なんといってもセガブース、んでもって『Quest of D』でした。何がすごいってタッチパネル&デジタルレバー付きの専用筐体とともに、『ディアブロ』ライクなダンジョンRPGを提供して、カードシステム+全国のゲームセンターをネットワークでつないで遊べる点。草葉の陰で故・大川功さんも枕を涙で濡らすに違いないっ!

紙幅の都合で詳細は省きますが、個人的にはRPGの新しい潮流を生み出すタイトルになるのでは?と期待を寄せており、アーケードはTVゲームの実験場という格言を久々に思い出しました。ほかにもテレビ番組感覚のクイズゲーム『ザ　クイズショウ』や、ジェットコースター感覚を力業で成し遂げた『F-ZERO　AX　モンスターライド』なども含めて、往年のセガさんの復活という感じを受けました。

セガさんに続いてがんばっていたのがコナミブース。中でも『麻雀格闘倶楽部3』は定番の域に達してます。ネットゲーム小国の本邦にあって、『麻雀格闘倶楽部』って実は一番もうかっている隠れたヒット作。さらには昨今のネット対戦麻雀(セガの『MJ』など)ブームを作り出した立役者だったりします。もともとゲーセンのオンライン化による付加価値の創造というのは、コナミさんが「e-AMUSEMENT」構想としてAOU2002前後で発表したもので、当時は「なんで金を払ってゲーセンで『東風荘』をやらなきゃならんのだ」と冷めた見方をしたものですが、これが大ヒット。ほかにも定番音ゲーの『ビートマニ



なんというか、本気と書いてマジと読む、そんな力技が楽しい無骨なマシンです

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは? マナーの悪い客をなんとかして欲しい。初心者狩りや連コインなどしない、プレイヤーがプレイヤーを育てるゲーセンが理想。(新潟県　ものほしざお)

ア』や『ポップンミュージック』などもいい感じ。ブームが去ったと言われて久しい音ゲーですが、こうした定番製品はキチンと残さなくてはなりません。

さて、業界的に筐体の大型化、メガ筐体化が進む昨今ですが、こうしたゲームばかりじゃ中小のロケーションでは入れにくい。というわけでビデオゲームの出番となるのですが……うーん、正直『機動戦士Zガンダム　エゥーゴvsティターンズ』に匹敵するようなタイトルは見受けられません。ですが、サミーさんの2D対戦格闘ゲーム『ザ・ランブルフィッシュ』や、海外版の『ギルティギアイスカ』などは目を引きました。また、AOUタイトルではありませんが、カプコンさんの『ハイパーストリートファイターII』がゲーセンではやっています。やっぱり、テレビゲームは指先のメディアでもあるわけですから、波動拳や昇龍拳の出し方、必殺技が決まったときの気持ちよさを体が覚えているわけです。一度体に染みついたプレイヤースキルというのは、メーカー側でもキチンとフォローしてもらいたいもんですよ。



アイディアは、それを一心に求めていれば、必ず生まれる©チャップリンとのことで、業界関係者の努力を切に期待します

AOUエキスポならではの存在意義を求める

あとはここ数年のAOUエキスポを見ていて、だんだんAMショウとの線引きが明確になってきた感じを受けました。アーケード業界には春のAOUエキスポ、秋のAMショウと、年に2回大きな見本市がありまして、ユーザーからはどっちも新製品発表会にしか映らないと思います。ただ、AMショウはメーカー主体のショウ、AOUエキスポはロケーション側が企画運営するショウという特徴もあり、昨今ではゲームセンター運営のソリューション展示にも力が入るようになってきました。中でも興味深かったのがプリペイド型電子マネー「Edy」の展示。ビットワレット社が展開しているシステムで、いちいちコインを投入しなくても、非接触型ICカードで代金決済ができる。つまりゲームによっては1回120円とか、逆に80円とか、いろんな価格設定が可能になる、ということなんですね。ほかにコールボタンを押すだけで、店員さんを呼び出すことができる、タイトーさんのスタッフコールシステムも良かった。ゲーム機を置いておくだけで客を呼べる時代はとっくに終わっているわけで、こうしたサービスをAOUエキスポで展示するのは正しいあり方だと思います。

手元に弊誌のバックナンバーをお持ちの方がいれば、27号「アーケード氷河期」という特集を読み直してください。実はゲーセンってこの頃が、一番のどん底だったと思います。その中からセガの『ダービーオーナーズクラブ』のヒットがあり、コナミの『麻雀格闘倶楽部』のヒットがあり、そこからカードとネットワークを融合させたら何ができるか、という試みが始まりつつあるのが今年のAOUエキスポで見えてきた新しい流れでしょうか。ただ、ちょっと気になるのは過去の格闘ゲームや音ゲーブームに見られるように、何かヒット作が出ると業界全体が右へ倣えになってしまうこと。BSE騒動で牛丼全滅みたいな話に見られるように、何か一色に染まった業界って非常にもろい。ゲーセンにいるのはゲーマーだけじゃない。サラリーマンや家族連れ、カップル客など、いろんな人が来るわけです。ゲームも彩りが大切。加えてゲーセンのスタッフ教育など、サービス業としての底上げ。そのためにもAOUエキスポにあわせて、ゲーセン運営のためのシンポジウムやパネルディスカッションなどをもっと開催してもいい。現在の回復基調をさらに確かなものとするために、業界全体としての取り組みを期待します。

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？　ビデオゲームは10分100円とか、時間で売ってくれるとヘタクソなりに遊べるんですが……。（岡山県　RYO）

クイズマジックアカデミー

カード&ネットを使ったゲームに 今後、必要とされる要素とは

ネットワーク、定番ジャンル、敷居の低さ、この3つを活かすことに成功した本作は、今度への明るい材料となり得るのか。

text by 藤原修二

クレジット数：70回

ネットワークによって再生したアーケードゲーム業界

「これからはネットゲームだ」と言われて、どのくらいの年月がたったのだろう。ブロードバンドがこれだけ普及しても、PC&家庭用ゲームとも、ネットゲームはいまだにマニアだけのものだ。行き詰まり感のある市場を見ても、また海外市場を見ても、ネットゲームへという流れ自体は間違いではないと思うのだが、それにしても浸透速度は緩やかすぎる。そんな中、すでに終わった感のあったアーケード業界がネットワークによって復活しようとしているのは、なんとも皮肉な話だ。

現在、アーケードで最もインカムを稼いでいる機種のひとつ、『麻雀格闘倶楽部2』（コナミ）。このゲームは、全国のゲームセンターをネットワークでつなぎ対戦をすることができることが大きなウリになっている。また、『バーチャファイター4』（セガ）から始まったカードを使って対戦結果を記録、i-modeなどを利用することで新しい楽しみを提供するやり方もネットワークを利用したものだ。

カードとネットワークの仕組みにより、ゲームセンターは新しいスタイルを確立した。特にカードは既存シリーズの最新作にも追加されるなど、広く普及しつつある。とはいえ、ネットワークを活かした他人数同時プレイのゲームとなると、まだまだバリエーションが乏しい。というより麻雀だけが目立っている状況だ。これは、麻雀のルールさえわかっていれば簡単に入っていける、という敷居の低さが大きいのだろう。格闘やSTGなど、既存のアーケードゲームが忘れがちだった敷居の低さがあればこそ、新しいユーザーを確保することに成功した。

問題はこれから、である。麻雀だけではこれ以上の発展は望めない。ネットワークゲームが本格的に普及するには、新しいジャンルであり、またユーザーの入りやすいゲームが数多く必要になるのだ。

敷居の低さと目新しさを両立させたゲームバランス

そういった点で、去年発売された、この『クイズマジックアカデミー』（以下『QMA』）は評価していいゲームではないだろうか。

プレイヤーは魔法学校に通う生徒という設定。クイズに正解することでランクが上がり、修錬生から魔道士、そして賢者のランクを目指すことになる。

クイズを答えることでゲームが進行するルール。複雑な操作はなく、ただ、プレイヤーの知識のみが問われる。初めてゲームセンターにきた人でも、ストレスなくプレイできるだろう。

10年ほど前、クイズゲームはゲームセンターの定番ジャンルのひとつだった。過去に友人と一緒にプレイした経験がある方も多いのではないだろうか。知識や金銭を協力しあいクイズを解いていく楽しさは他ジャンルにはないモノ。また、複数の人と一緒に楽しむアーケードならではの面白さもあった。ただ、クイズの問題数に限りがあるため飽きられやすく、また、覚えられてしまうと1コインで長時間プレイされてしまい、インカム的に効率が悪くなることが多く、

次第に消えていった。

この欠点を『QMA』はネットワーク機能を使って、毎月、問題を更新することで解決している。当初は毎月1500問のペースで更新されていたのが、現在では5000問ペース。また、ユーザーからの投稿作品も随時募集している。ネットワークの効果的な使い方と言えるだろう。もちろん、カードには成績・各ジャンルの正解率が記録される。正解して得られるポイントによって、選択できるクイズの形式が増えるなど、プレイ内容が次回以降に反映されるのもうまい配慮だ。

そしてネットワークを使った全国対戦モード。全国のプレイヤーとクイズで対決できるこのモードは『QMA』の華だ。最大16人まで参加し（足りない場合はコンピュータが代行）、1～3回戦、決勝戦へと進行していく。1回戦ごとに下位4人が失格となるので、長くプレイするには知識が必要になるし、何より頭脳で負けたと思うと、格闘ゲームにはない、特別なくやしさがこみ上げてくる。

1～3回戦はクイズのジャンル・形式はランダムだが、最後の決勝戦は残ったプレイヤーが任意にジャンル・形式を選ぶことになる。相手の苦手なジャンルを選ぶといった戦略も可能だが、基本的には得意ジャンルを作り、そこを重点的に攻めるのがベターだろう。

また、対戦となるとプレイヤー間でのレベル差が問題になるのだが、これもカードに記録されたランクごとに分けることによって、ある程度、解決されるようになっている。初級魔道士なら初級魔道士だけと対戦、というように、賢者（上級者）と初心者が対戦することはないようになっているのだ。

昨夏に登場したこのゲームは今冬に新キャラクターが登場。さらに今春から新モード・新ランクが追加されるなどのバージョンアップが予定されている。展開次第では息の長いゲームになる可能性もあるだろう。

そしてここで最も必要になるのは、やはり敷居を低くするシステムの再構築ではないかと思う。紋章（紋章の獲得数によってランクが上がる）をかけて戦う「ガチバトル」や、賢者以上の新クラスは、確かに上級者にとってはやり応えのあるシステムとして面白い。しかしもともとが入りやすいゲームだけに、まだまだ初心者を楽しませる方法はあってもいいはずだ。

個人的に気になるのはプレイ時間。1回戦で負けた場合は2～3分ほど。アーケードのお約束である100円3分の法則どおりではあるが、その間、プレイヤーが操作している時間は限りなく少ない。対戦前の予習も含めて10数回しか操作しないのでは物足りなさすぎる。さらに都会ではまだまだ1プレイ200円が多い。値段分に応じてというわけではないが、せめて1回戦の問題数を増やすなどの変更があってもよいのではないかと思う。

コナミは他メーカーに先駆けて、カードやネットワークを使ったゲームを積極的に進めていた。スタンダードな麻雀を作る一方で『戦国伝承』などの、意欲的なゲームも作っている。こちらは成功とは言いがたい結果だったが、このような積み重ねがあってこそ『QMA』は成功したのだと思う。現在は麻雀シリーズの第3弾と、プロレスゲームを用意しているコナミ。新時代のアーケードゲーム界の雄になる可能性を秘めたメーカーだ。



昨年7月からのバージョンアップの経緯。コンスタントな更新が最大の強みと言える

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？
コンシューマ派からの意見。まずうるさくない事！　そして未経験者でも入りやすい空気。後は“ゲーセンでお金を使うのは損だ”という我々のイメージを変えることも大事？（沖縄県　吉本修平）

エスプガルーダ

冬の時代を生き抜くSTGのあり方

ケイブ得意の弾幕系STG。見た目は相変わらずだが難易度や「覚醒」システムなど、遊びやすさにも気を使ったゲームだ。

text by 藤原修二
クレジット数：25回

見た目はハデだが中身は親切設計？

格闘ゲームに比べればSTGはまだマシだろう。定期的にケイブが新作を出すし、他1～2メーカーからも年に1本ぐらいは出る。終わったジャンルと言われて久しいが、その冬の時代を乗り越え続けている分、数少ないがSTGマニアもメーカーも思い入れは強い。

何よりSTGは、わかりやすいジャンルだ。操作性や弾の数の多さは別としても、とりあえず一目で何をすればいいか、したらいけないかがわかる。格闘ゲームに比べて、一見さんでも遊んでみようかな、という気持ちになりやすい。

ただ、ここで問題なのは特別なシステムだ。STGマニアがハイスコアを狙うときに必要、といった程度ならよいが、これを知らないとハマる、といったものがある。これらはネットやゲーム専門誌の情報がないと理解できないものが多い。また、難易度にしても、ここ最近のSTGは初心者なら2面で挫折を味わう。1面ボスで1機、2面道中で1機、2面ボスで1機……という具合に厳しいポイントがあるのだ。営業的に3分100円というおきてが、昔からアーケードゲームにはあるのだが、やはりSTGマニア以外にとってはこれが厳しい関門になる。

ところが『エスプガルーダ』では、この難易度が下げられている。これまでのケイブSTGで2面どまりだった人でも3面、もしかしたら4面までいけるはずだ。これはかなり評価していいと思う。その分、若干ステージが短くなっている気もするのだが、ステージクリアという達成感が得られるのは初心者にとってうれしいところ。

また点数稼ぎの要となる「覚聖」というシステムも、初心者は点数のことは考える必要がないので、「敵弾が遅くなる」＝「ピンチになったときに使う」と覚えておけば、それほど混乱せずに使っていける。覚聖中、弾に当たるとボンバーが自動的に発動するのもありがたい配慮だ（実際に使ってみないと、イマイチ仕組みを理解できないという欠点もあるが……）。

しかし、これだけの配慮がありながら、画面の激しさはいつも以上。そのため、見た目で難易度が高く思われてしまい、結果、一見さんは寄りつかない。加えて、それまでのケイブSTGで嫌気が差してしまった人にとっても触りにくいものとなっている。

そして同時に、難易度を下げ、2周目をなくし（前作にあたる『エスプレイド』にもなかったので当然ではあるが）、「覚聖」によるハイスコア狙いに絞った構成も、これまでのSTGマニアにとってはやや物足りないものに感じられたようだ。

とはいえ、これは本作だけの問題ではなく、最近登場した『ケツイ』『怒首領蜂大往生』などが高難易度すぎたことも大きいだろう。

2兎を追って失敗したゲームかもしれない。だが、新しい客層をつかむための手順は間違ってないように思える。

5月に家庭用が発売されるが、その際には『ボーダーダウン』（Vol・54参照）のような、より敷居を低くする要素を加えてほしいところだ。

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？
「アミューズメントパーク」ではなく「ゲーセン」でいて欲しいのですが、ムリですね。元ゲーセン店員としては。
（埼玉県　羽生コヤジ）

ハイパーストリートファイターII

時代遅れとなったジャンルだから許される新作

『ストリートファイターII』シリーズのキャラがすべて登場。このゲームが示すアーケードにおける格闘ゲームの現状とは。

text by 藤原修二

クレジット数：30回

格闘ゲーム末期症状？

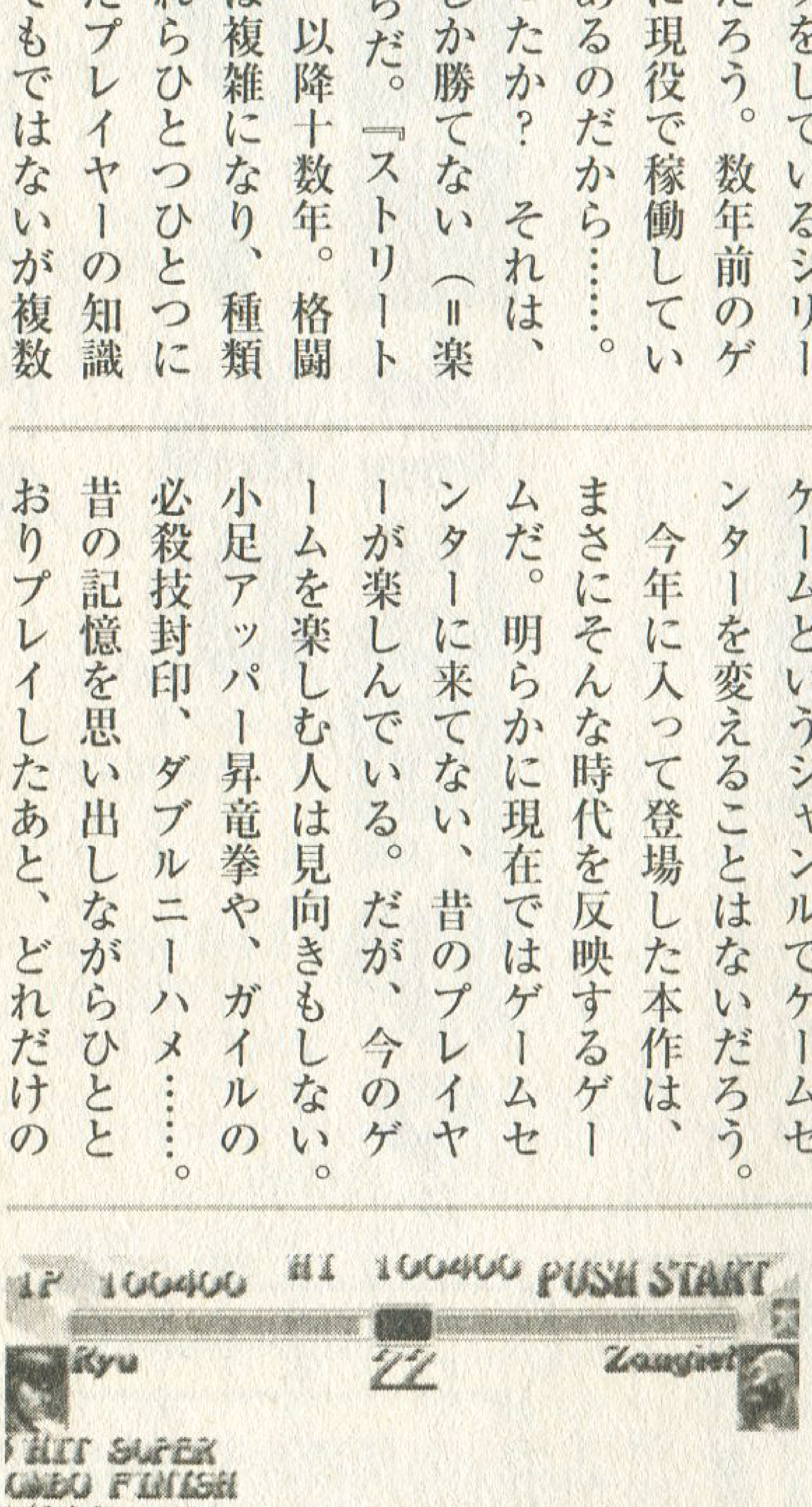
格闘ゲームは「勝ち残り」だ。対戦で負ければ1分もたたずに1コイン消費してしまう以上、勝つ側にならない限り、楽しくプレイすることは難しい。それはシリーズを重ねるほど顕著になる。前作をベースにしているため、たとえ初心者が入りやすいようにと新キャラ、新技、バランス調整を行ったとしても、それまでの知識を持っている人が先に対応してしまうことが多く、そうなると追いつくのがさらに困難となる。

それでも、カプコン・SNKを中心に新作が定期的に出ている時期はよかった。新作であればとりあえずは、どのプレイヤーもスタートラインからになる。長く遊ばれるゲーム内容かどうか、は別にして。だが、中心メーカーがほとんど新作を出さなくなった今、格闘ゲームは確実に縮小再生産の道を歩み続けている。とはいえ、バージョンアップをしているシリーズはまだマシだろう。数年前のゲームがいまだに現役で稼働しているシリーズもあるのだから……。

なぜこうなったか？　それは、そのゲームでしか勝てない（＝楽しめない）からだ。『ストリートファイターII』以降十数年。格闘ゲームの内容は複雑になり、種類も増えた。それらひとつひとつにやり込んできたプレイヤーの知識が加わる。とてもではないが複数のゲームをかけもちするのは難しい。結果、プレイヤーはハマッたゲームしか遊ばなくなった。そして新作がほとんど出ないことが、この状況をさらに強固なものにした。プレイヤーがそれぞれの殻に閉じこもったこの状況では、格闘ゲームというジャンルでゲームセンターを変えることはないだろう。

今年に入って登場した本作は、まさにそんな時代を反映するゲームだ。明らかに現在ではゲームセンターに来てない、昔のプレイヤーが楽しんでいる。だが、今のゲームを楽しむ人は見向きもしない。小足アッパー昇竜拳や、ガイルの必殺技封印、ダブルニーハメ……。昔の記憶を思い出しながらひととおりプレイしたあと、どれだけのプレイヤーがゲームセンターに再定着するのか？　とはいえ、カプコン側もそんな大それたことは考えていないだろう。家庭用ゲームでのみ出す予定を、急きょ、ゲームセンターにそのまま回しただけ。昔の基板がそのまま使えるメリットもあったはずだ。

アーケードを縮小したため、カードやネットワークを中心とした新しい流れに乗り遅れてしまったカプコン。このゲームには、格闘ゲームで時代を作ったメーカーゆえの悲哀がつまっているように思える。



キャラはたくさんいるが、結局『X』キャラしか使わない、というオチだけは避けてほしいところ

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？

ネットカフェを越えるようなスペース作りが必要かも。個室とか、多彩なネットワークゲームを作って欲しい。（千葉県　海猿）

●コンシューマ移植は敵じゃない!?●

アーケードゲームが抱える真の問題とは何か？

text by Alexander服部

カード利用タイプの登場により、ゲームの種類は増え、アーケードが再燃するのではないかと言われている。だが、われわれは見るべき点を間違えてはいないだろうか。

誰も本音で話さない、話せない？

「アーケードゲームがやばい」具体的な根拠があろうと、イメージ先行であろうと、ここ数年ずっと言われ続けていることだ。差し当たり「いつもの話題」程度の認識だと思っていいだろう。だが近年ではアーケードゲームだけではなく、ゲームセンターそのものが危ない、という認識すら「共通見解」としてまん延している。

先に現実問題だけ述べてしまうと、アーケードゲーム業界は別として、ゲームセンターというシステムは破たんしてきている。まだほころび程度かもしれないが、確実に坂道を転がりだしている。その原因としては、アーケードゲームと遜色のなくなったコンシューマゲームの台頭はもちろんのこと、アーケードならではの「一見さん」を完全に排除してしまう「カード利用タイプ」ゲームなどが挙がる。もちろんプラスの効用もあることは誰もが理解しているが、長期的な視点で見るとマイナス要因も無視できない。アーケードの雄として長らくがんばっていたカプコンが、アーケード事業の縮小を行ってから、時が流れた。その判断が正しいかどうかの結論はいまだに出ていない。だがこれだけは言える。このままなら、ゲームセンターは近いうちに消滅するだろう。

理由は常にひとつだけしかない

ゲームセンターがこの世からなくなる。もしもそんな事態が起こるとすれば、原因は至って簡単。それはお客が来なくなったときしかない。当たり前といえば当たり前なのだが、これが今の雑誌や評論からは盲点になってしまっている。確かに雑誌などの媒体が店舗（ゲームセンター）の心配をする必要はないが、あまりにも軽視しすぎているのではないだろうか。

閑話休題。コンシューマがいくらすごい性能を持っており、アーケード以上のソフトウェアをガンガン発売していようと、ゲームセンターにお客がやってきて、お金を使っているのであればゲームセンターはピンチになるはずはない。すでに登場から20年以上の歴史を持つゲームセンタービジネスが、何度となくコンシューマの突き上げを食らいながらも生き延びてきた方法論は、あらためて見直してみると簡単なビジネスだとわかる。

そんな世界が本当にピンチになるのはインカム（収入）が少なくなるときだけ。ほかの理由は「今後が危ないかも」と思わせるくらいの材料でしかない。

よりわかりやすく説明すると、コンシューマですごいハードやソフトが登場しても、今まではそれほど影響がなかったとも取れる。

コンシューマ移植化によって、ゲームセンターの売上が下がるのは予想の範囲だったろうし、アーケードとコンシューマが致命傷になるほど影響を及ぼしあうことは少ない。それどころか、アーケードが存在するがゆえにコンシューマの売上が伸びることもあり、家庭用で練習ができるようになった格闘ゲームはアーケードに人が増えるきっかけにもなる。つまり「コンシューマは決して敵ではない」と断言してもいい。

あえて「危機的状況か？」と思わせたのは、昨年の『機動戦士Zガンダム』（以下『Z』）くらいではなかっただろうか？　このゲームは、アーケードでの数ヵ月後にコンシューマの登場が決まっており、しかもアーケードよりも使用できるキャラクターやステージが多くなっていることが知られていた。こうなるとアーケードの存在意義は薄れる。しかもネットワーク対戦にも対応しているので、アーケードでプレイしていた人々は、コンシューマから帰ってこないのではないか、と言われていたものだ。結果としては周囲の思惑をよそに、対戦などで盛り上がっている。むしろコンシューマが発売してからのほうが人は増えたかもしれない。熱狂的な人間は減ったが、一般人が増えた。つまり大方の予想を裏切ってアーケードの売上にコンシューマが貢献したことになる。いくらコンシューマの能力がアーケードに匹敵しようとも、すべてが危機状況にはなりえないことが、ハッキリと証明されたいい例だろう。



コンシューマ化によって、アーケードゲームをプレイしなくなるという定説を覆した『Z』。その功績は素直に認めたい

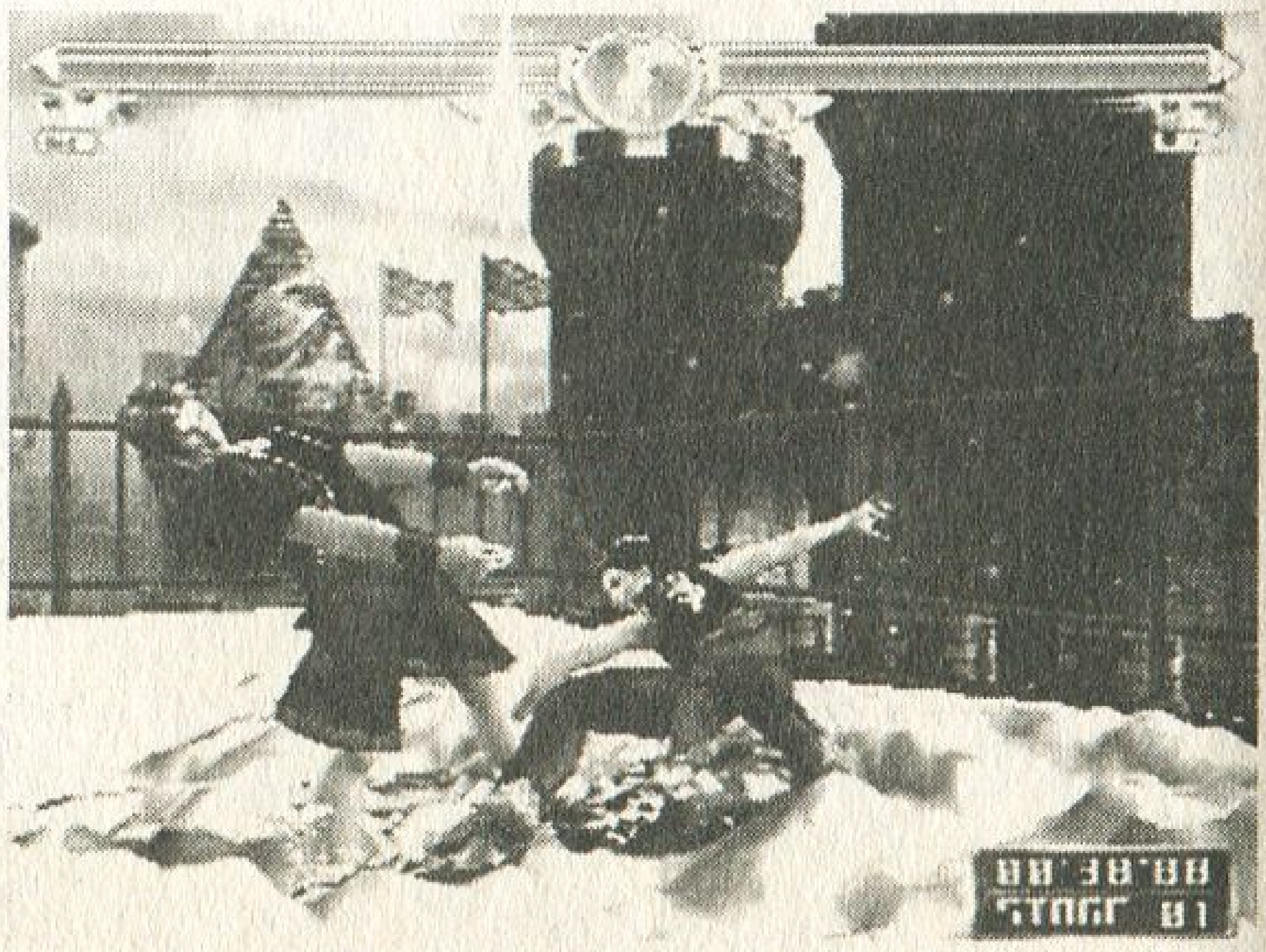
ただし、このケースは近年ではレアケースになっており、家庭用が登場した『KOF』シリーズや『鉄拳』、『バーチャファイター』（以下『VF』）シリーズにはそれほど人が帰ってきていない。ましてや『Z』ではありえないと思われていた。というのも、先に述べているようにコンシューマが登場するまでの時間が短く、それでいてコンシューマのほうが完成度は高い。直訳の意味でのキラーコンテンツだっただけに、アーケード関係者は非常にこの結果に驚いている。家庭でできるもの、しかもグレードが落ちるものをわざわざお金を払ってプレイするとは、このご時世では思えなかったからだ。

ただし理解しておかなくてはいけないのは、『Z』は「本当にレアケース」だということだ。『KOF』シリーズや『VF4エボリューション』（以下『VF4E』）のように、家庭用が登場してから一気にアーケードから人が消える、もしくは減るゲームが大半。それが今のご時世だ。だが、こんなご時世でも、今までコンシューマにとどめを刺されなかったのがアーケードのしぶとさともいえる。

誰がゲームセンターを殺すのか？

それでは冒頭で断言しているスキャンダラスな一言「ゲームセンターは近いうちに消滅する」とはどこから来たのか？　これはアーケードロケーションの中でも「かなりの面積を占め」、「売上もトップクラスで救世主とまで呼ばれる」カード利用型タイプのゲームが要因となる。この手のゲームに関して、少し説明していこう。

まず有名になったのが黎明期を作り出した稀代の名作『ダービーオーナーズクラブ』だろう。これ


コンシューマ版の登場による人の減りが激しい格闘ゲームは、さらなる追い討ちを掛けないためにもカード利用を再考すべきだろう

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？
30代と古い世代なので、昔やった懐かしいゲームがたくさんあればぜひ行く。今のゲーセンには魅力がない。
（奈良県　30代）

はアーケードゲームにもかかわらず、キャラクターを成長させることを目的としている。今までも『イシターの復活』などでRPGのようなものは存在していたのだが、カードを使用することでパスワードなどを覚える必要もなく、お手軽にキャラクターなどの保存を行うことができるようになった。現在登場しているナムコの『ドラゴンクロニクル』などにおいても、基本的な考え方は変わっていない。大型ステーションでプレイするもの以外でも、ドカベンが登場する『激闘プロ野球 水島新司オールスターズVSプロ野球』をはじめ、『VF4E』などもカードを使用して、対戦戦績などを保存することができる。つまりデータを蓄積させることで、アーケードで長期プレイをさせることができ、かつ、インカムを稼ぎ続けることができるのだ。現に『ダービーオーナーズクラブ』が最も人気があった時期には「500円玉をいくつも用意しないと、まともにプレイできない」と愚痴をこぼすゲーマーが多かった。この時期には、アーケードを消滅させる可能性があるとは、誰も思っていなかっただろう。

結局負担が大きい

マイナス面はどこにあるのか?

まずはわかりやすい「普通の筐体にカードを利用しているゲーム」から見てみるといい。研究材料は『VF4E』で考える。カードを利用することでキャラクターの戦績や、争奪したアイテムなどを管理しているので、初期投資としては500円とそれほどでもない。あとはゲームプレイの際に、100円を挿入するだけでいい。つまり金銭的にはそれほど負担にはなっていない。だが現在対戦はほとんど行われていない。行われているのは一部のコアな対戦マニアが集まる店舗のみだ。それではどうして一般的なゲームセンターで『VF4E』の対戦が行われなくなってしまったのか。そこにカードの問題がある。カードを「持っている」人がいれば、「持っていない」もしくは「持つつもりのない」人もいる。持っていないことが引け目ではないが、多少そう感じる部分がどうしても出てくるのだ。そして何よりも決定的なのは、表示される対戦成績や、所有しているアイテムなどが豪華な人が増えれば増えるほど、コアではないプレイヤーが「対戦するのはやめておくか」と考える。理由は簡単。対戦する前から結果がわかっているからだ。いくらコンピュータ相手に下手を装っていても、持っているアイテムなどでだいたいの腕がわかる。格闘ゲームだから腕の差は如実に出るのは当然だが、相手の情報がなければ「しゃれ」で対戦する確率も高い。勝てないとは思うけどちょっとやってみるか、と考える人も多いのだが『VF4E』では思いのほか少なかった。「対戦している人間が少ないのはカードのせいではない」と反論する人も多いかもしれないが、同じように腕の差がモロにでてしまう『ハイパーストリートファイターII～アニバーサリーエディション～』をはじめ、前述の『Z』などは今でも普通に対戦している。しかも『VF4E』にも負けないほど腕の差が出るゲームにもかかわらず、だ。もちろん家庭用で狂ったように遊んでいるから、遊び方を知っているから、との言い訳もあるが、本当にそれだけで済ませていいのだろうか？『VF4E』も同じようにコンシューマ版で練習はできる。どこが違うのか？ 過去のアーケードを支えていた「一見」客をちゃんと拾い上げることができたからではないのか。どちらにせよ、通りすがりの人間が「ちょっとゲームでも」と思えない時点で失敗していることは確かだ。

もうひとつのパターンとして



「大型ステーションタイプのカードゲーム」がある。例を挙げると『ダービーオーナーズクラブ』だが、これは何よりも大きさがネックだ。小さなゲームセンターでは、短期間のインカム目当てで導入しようと思っても、面積や設置設備の問題が出てくる。つまり最大の弊害が「ほかのゲームを置くことができない」ことにある。もともとゲームセンターという場所の特徴として、雑多なほどさまざまなゲームを置いていることが、ひとつのイメージになっている。仕事をサボっているサラリーマンがいれば、学校帰りの学生もいる。プリクラ目当ての女性も相変わらず多い。そんな雑多な人種が交差する場所で1つのシステムが、かなりの広面積を占有している状況は好ましくない。用意できるゲームや商品が相対的に少なくなってしまうからだ。転じてここで言う『ダービーオーナーズクラブ』はプレイしない人を排除してしまうことにほかならない。

話が少し飛んでしまったが、こちらのタイプはカードをメインで使用する。先ほどの『VF4E』が補助的にカードを使用することを考えると、まったくもって逆の考え方だ。カードを集めることすらひとつの目的になりえるのだから。複数のキャラクターを育てる楽しみや、カードなどのコレクションはゲームに関係なく好きな人は多い。そう考えると良いシステムかもしれないが、それゆえの弱点もある。それは「一度離れたら人が帰ってこない部分」だ。実際にプレイしていた人に、なぜやめたままにしておくのかを尋ねたところ、同じような声が返ってくる。「また集めるのはお金とか時間がかかりすぎるからイヤ」だというのだ。確かにものによっては、数万円単位のお金が必要になり、プレイしている時間も総じて長くなる。気楽にはできない代物だろう。



ゲームそのものの寿命が長いのであればそれでも問題ない。減価償却期間さえプレイヤーが遊び続けてくれればいい。だが大型のステーションは安くなったとはいえ8桁の数字が並ぶ金額であることも多い。一般的なアーケードゲームの中でも「冗談のように金額が高い」のだ。ゲームセンターを経営する人間の気分に一度読者諸兄もなってみるといい。たとえば短期間の売上が見込めるとはいえ、それだけで大型ステーションを1000万円も出して導入できるだろうか？　その弊害として、ほかのゲームは減らさなくてならない。しかも減価償却の間プレイヤーが飽きることなく遊んでくれる保証はない。加えて飽きてしまったプレイヤーが「一見」で遊ぶためのゲームは場所の問題で撤去していく。正常な経営判断であれば、即決はできないはずだ。

でも見かけること多いよね

このようにカードを利用するゲームには弊害も多い。確かに売上をはじめ、新しい遊び方の提案など、画期的で素晴らしい部分も多い。だがアーケードゲーム、およびゲームセンター側の面から見ると命取りになりかねないのだ。にもかかわらずカードを利用しているゲームは増えている。もちろん設置しているゲームセンターもかなり多い。だが、この状況はとても危険だ。気楽に、気が向いたときに、好きなものを、それがゲームセンターを支えてきた。これからの時代は違うのかもしれない。そんなパラダイムシフトが発生しているのであれば、非常に喜ばしいことだ。だが現実に、規模の小さなロケーションが姿を消している事実にも目を向けたいものだ。だからこそ、良い意味でのキラーコンテンツの登場を心待ちにしたい。出てこないのであれば、その栄光を思い出にしてしまうほかないのだから……。

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？　面白いゲームがたくさんあること（当たり前ですかね）。最近のゲーセンは人がいなくて寂しい。（神奈川県　ターミネーター）

●第1特集総論●

メーカーとユーザーだけではゲーム業界は成り立たない

text by 編集部

作り手であるメーカーと、買い手であるユーザー。一見すれば両者だけで成り立ちそうだが、何か忘れてないか？

ゲームはメーカーが生み出すモノだ。だが、どんなに良いゲームを作ろうとも、それを購入してくる人間（ユーザー）がいなければ商売にはならない。

では、メーカーとユーザーがいればゲーム業界は成り立つのか？と聞かれれば、実はそれも間違いだと答えることになる。この理由としては、「コンシューマにせよ、アーケードにせよ、置くところがなければ手に入れる（遊ぶ）ことができない」ということが挙がる。

当然のことを言っているが、実はこれをわかっていないのでは？という考えがメーカー、ユーザー共に多々見られるので、最後に警鐘の意味を含め、いくつかの問題を取り上げ、総論とさせていただこうと思う。

ネット販売だけで生き残れるのか？

まずショップに関してだが、近年利用者も増え続けている、ネット通販が問題点となる。メーカーからの直販にすれば、価格が下がる可能性もあり、特典にしてもセガダイレクトやコナミスタイルなどでは、ならではのモノをつけることも多くなってきた。

そういった良い部分だけを見れば、店舗という意味でのショップは必要性がないように思える。だが、少し大きく考えてみると、それでは駄目だということがわかる。これには、Ｗｅｂサイトが、能動的なユーザーを相手にしているということが理由として挙がる。

今のゲーム市場が、ライトユーザーに支えられている、というのは認めたくなくとも、事実だろう。ライトユーザーがゲームソフトを購入するのは、外出先などで何気なくショップに立ち寄り、ということが多い。中には、ＣＭで見たタイトルが気になって足を運ぶ方もいるだろうが、よほどの大型タイトルでない限り、そういったケースは少ない。


一区画だけでもかなりの数があるゲームを、ネットで全部知るのは無理がある

ここで考えてみてほしい。そんなライトユーザーたちが、自発的に「セガダイレクト」や「コナミスタイル」と打ち、検索する姿が想像できるだろうか？

ほとんどの方であれば、できないと答えるだろう。なぜなら、ライトユーザーはそこまでゲームに執着心はないし、ネット販売自体も、一般的になってきているようで、実はまだまだ浸透度は低い。ＣＭを見てすぐにタイトル名で

検索すれば引っ掛かるだろ、という方もいるだろうが、CMや広告を多く打てる大メーカーならともかく、広告費をあまり使えない中小メーカーからすれば、店舗でじかに見てもらうこと、さらにはデモなどを流してもらう、というのは販売機会にも結びつく重大な問題だ。若干飛躍的すぎる意見なのは理解しているが、店舗をないがしろにして、ネット販売に頼るという道を選ぶことにより、こういった問題が生まれる可能性があることは認識してもらいたい。

売ったら終わり だから理解できない

次にアーケードの問題点に移ろう。こちらはショップと違い、代わりとなるモノ、つまり敵が存在しない。にもかかわらず、メーカー側の勘違いが危機的状況を作り出している。

最近増えてきているのが、カードを使って、サッカーや競馬、麻雀などに利用（記録）する筐体だ。この発想が間違いだとは思わない。例として挙げているジャンルにしても、比較的受け入れやすく、すんなり入っていける……はずが、P38からの原稿内においても触れているように、敷居の低さを無駄にしている感が否めない。



目のつけどころは悪くないカード利用型タイプ。だが、改善点は多々ある

これには一度リリースしたタイトルの続編をリリースするスピードが早すぎるという問題がある。毎日、とは言わないまでも週末は必ずゲームセンターに行くような方であれば、そのスピードにもついていけるのだろうが、アーケード離れが叫ばれる今、気分転換や暇つぶしでゲームセンターを利用する方のほうが多い。そういった方が気軽に楽しむには、今のカード利用型筐体の流れは正しくないように思える。時代が変わり、アーケードの役割は、「気軽にゲームを楽しむ」ことにあるのだと、編集部では考えている。

だが現実問題としては、先にも述べたような、カード利用型筐体のサイクルが短すぎるという問題を抱えている。たとえ一回プレイして面白さに気づいてもらえても、次の時にはバージョンが『2』になっていて、新しいカードを買ってください、では「ゲームを気軽に」なんてことにはならない。

アーケードとしても、「気軽に」やってもらえず、コアなユーザーすら機会を失えば離れてしまう筐体に、数百万、数千万なんて金額を出すことはできないだろう。とはいえ、新しい筐体を用意したい、しなければいけないというジレンマもある。その結果、必要のない筐体まで買い取ってしまい、つぶれざるをえない状況を生み出す、ということも十分に考えられる。

メーカー側の節度ある行動を望む、というわけではないが、過剰な投入による影響を、「筐体を売ったら終わり」だけでは見えてこない部分を、もう少し考えてもいい時期に来ていることは確かだ。

三者の相互理解が求められる

先に述べている2つの問題は、ごく一部でもあり、現実として起きていることではない。よほど業界としての判断を間違えない限り、まず起こりえないだろう。

だが、ショップ・アーケードへの買い取り制や、ユーザーへのバグなどのサポート姿勢から伝わる「メーカーが一番偉い」という悪しき構造が続いている前例もある。

商売というのは、作り手→売り手→買い手がいて、初めて成り立つものだ。どれが欠けてもうまくいかない。特に作り手と買い手を結ぶ、売り手の役割は重要だ。

「メーカーは歩み寄れ、ユーザーは守ってやれ！」

なんとも抽象的な意見になるが、「橋渡し」という一番つらい立場にいるショップやアーケード、その存在を失うことが、ゲーム業界にとってどれだけのマイナス要因を生むか？　それだけは理解していただくことができればと思う。

ゲームセンターに望むこと。理想のゲームセンターとは？　時間極めのオンラインゲーセン。ようはネットバン。（東京都　rT2k）

二次元 ドリームマガジン

2D DREAM MAGAZINE

公式サイト◆http://www.microgroup.co.jp/novel/

2004年6月号
Vol.16
4月17日
発売予定!
定価:890円
(税込)

なんと！
次号のニジマガには特別付録として
沙枝ちゃんが実際にはめている
手袋がついてきちゃうぞ！



今回のニジマガでは、『魔法少女沙枝』の沙枝ちゃんが実際にはめている手袋を付録としてつけちゃいます！ いちおう、右手専用ですが、左手にもはめられなくはない作りとなっています！ その手袋をナニに使うかはアナタしだい!?
新しいオカズを作るのは、作家の皆さんと、イラストレーターの皆さん、そして、雑誌の前のアナタたちです！ （←『爆笑オンエアバトル』風に）

この手袋が付録に！

イラスト:ひぐちいさみ

特集その1 沙枝ちゃんの特製手袋が付録に！ 光沢も収縮性もあって、完成度はかなり高いです。

特集その2 前号に引き続き、「特命教師 瞳」の小説（原作・colors 著・鈴木忍）があります！

特集その3 オタクの鞄の中身拝見しまーす！ 秋葉原に集う電脳組に突撃取材！ あの大きな鞄の中にはナニが入っているの？ 夢？ 希望？ 萌え萌え？ そんなこんなでオタクの鞄の中身をチェックしちゃいました！

特集その4 4月は卒業シーズンってことで、「卒業～Graduation～」をはじめとした「育成シミュレーションゲーム」特集をしちゃいます。しかし、そこはニジマガ、普通のゲームばかり紹介するわけがありません。非合法ソフト「AV誕生」など取り上げちゃったりしちゃいます！

編集・発行 株式会社キルタイムコミュニケーション 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル TEL:03-3555-3431(販売) FAX:03-3551-1208

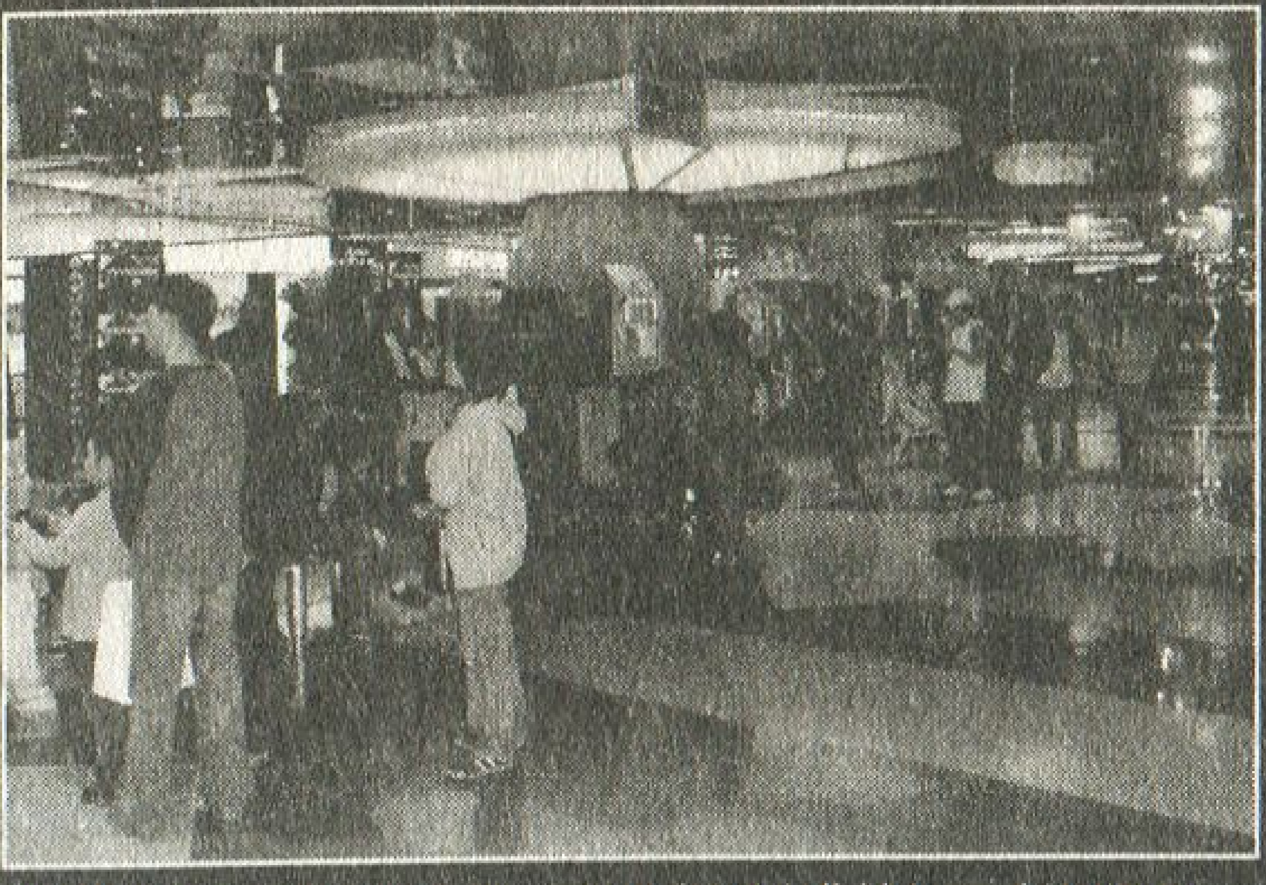
Korea's Game Trend

韓国ゲーム電文

第17回

text by テリョン

韓国ゲーム産業を支える国家プロジェクトKGDIとは!?



韓国のゲーム産業って、まだまだ成熟してないので、かえって活気があって面白いです。(テリョン)

至れり尽くせりの新興メーカー支援策の数々

こんにちは～韓国のテリョンです。韓国はゲーム産業中興のため、政府がいろんな努力をしてます。その代表的な存在である韓国ゲーム産業開発院についてお伝えします。

韓国ゲーム産業開発院(以下KGDI)は99年2月、韓国ゲーム産業の振興・育成とゲーム関連技術開発および普及、韓国ゲーム輸出促進、ゲーム専門人材養成などを目的として設立された文化観光部(日本の文化庁に相当)傘下の非営利法人機関です。堅苦しい表現抜きで言えば、おカネのない貧乏ゲームメーカーをいろいろと助けてくれるありがたい団体です。

KGDIは毎分期ごとに(年間4回)優秀ゲーム製作支援作品を公募します。これは開発中のゲームを審査して10作品に支援金を与えるプログラムです。大賞には1億ウォン(≒1000万円)、優秀賞に5000万ウォン、佳作1500万ウォンを現金で支援します。面白いのは投資金ではなく支援金なので、まったくの「タダ」(返還の必要なし)ということ。ゲーム製作の一般的規模を考えると、1億ウォンというのは資格のある(＝貧乏な)新規メーカーには決して少なくない金額です。モバイルゲームなら佳作賞金1500万ウォンを上手く使えば2～3編は作れるのでモバイルゲームメーカーの競争も激しいです。

また、皆兵制を実施している韓国ならではのゲーム産業支援策で兵役特例(以下、兵特)があります。これは入隊する年齢になった若者がゲームメーカーで働く技能を持っていれば、兵特指定ゲームメーカーで36ヵ月間働くことで26ヵ月間の軍服務を代替できる制度です。兵特指定メーカーは優秀な人材を時価より安く雇え、兵特指定者は軍隊に行かずにそのまま仕事を続けられる利点があります。この兵特の審査もKGDIが行います。ちなみにオリンピックで金メダルを取った人も軍服務が免除されます。

さらにKGDIは貧乏メーカーさんに事務所を破格値で賃貸したりもします。最近韓国で人気の『Seal Online』というMMORPGを作ったグリゴンエンターテインメント社も2～3年前はそこでゲームを作っていました。

ほかにもKGDIが購入した高価な開発ツールをメーカー共同で使用させるとか、ゲーム関連情報を集めメーカーや関係者への配信、TGSやE3などの海外ゲーム展覧会に出展する余力のないメーカーを束ねて参加するなど、数えきれないほど多くの支援活動をしています。

韓国ゲーム業界の急速な成長の舞台裏には、急速に全国民の生活に浸透したオンラインインフラ、面白いゲームを作ってやるぞという若き開発者たちの汗と涙、PCをオモチャと生活の道具として器用能熟に扱う70～80年代生まれの新世代の台頭、ガムシャラに仕事だけした80～90年代を終え、ようやく遊びにも目を向けるようになった社会情勢などがありますが、そのほかにこのような国家的な支援があったということも看過できないのです。

※この原稿は韓国人のライターが日本語で書いています!!

テレビゲームはどうなる？

世界中で7000万台という、これまでの、どのゲーム機よりも大ヒットを続けるPS2。だが、それとは正反対に国内のゲーム市場は何年も“右肩下がり”の状態が続いている。テレビゲームは、どうなってしまうのだろうか？

複眼視点

Produced by 武田丸男

最終回 これからテレビゲームは？

昨夏から今年にかけては、ファミコンが登場＝今日の世界のテレビゲーム市場が誕生してから20年ということで、さまざまな催し、いくつもの記念商品の発売などが続いた。DVD再生、通信機能などの最先端デジタル・テクノロジーを搭載しながらも、本質的には〝子どもの玩具〟あつかいをされてきたテレビゲーム機も、今日では多くの家庭の中でテレビの横になくてはならない重要な位置を占めている。しかし、不景気の中にあっても成長を続けてきたゲーム業界も、現在では不振に喘ぐ業界の代名詞的な紹介をされることもしばしばである。マルチメディア・プレイヤー＝PS2の独走が始まったタイミングと期を同じくして、国内のソフト市場は下降線を続けている。これからテレビゲームは、いったいどこへ向かっていくのか？　どこへ進んでいくのか？

25回＝4年強の長期間に渡ってお読みいただいた当コーナーの最後のテーマとして「これからのテレビゲーム」の行く末についてまとめさせていただいた。

ユーザー代表

ネットワークと携帯機は、どうなる？

（アキラ／20歳／学生）

家庭用テレビゲームの話題の中にネットワークゲームという言葉（ジャンル）が頻繁に上るようになってきてから時間がたちました。DCの登場以降、家庭用テレビゲーム機も本格的にネットワークやインターネットと関連を持つようになってきました。そして、多くの家庭にブロードバンドが普及し、インターネットはわずか数年前では考えられないぐらいに、〝普通〟に利用され、今日の社会生活において、なくてはならない身近な存在となっています。

また、これまで発売されてきた多くの家庭用テレビゲーム機は、最新で高度なデジタル・テクノロジーを私たちにわかりやすく表現できる機器として登場してきました。言い換えれば、ゲーム機の進化は、そのまま私たちに技術の進化を見せつけてきたということになります。ですが、PS2が登場してから4年がたち、雑誌などでは早ければ5月に開催されるアメリカの展示会（E3）で次世代機の具体的な発表がされるかもしれない、とも噂されています。さらに、付属品が必要なモノもありますが、現行のすべてのゲーム機にはネットワーク機能が搭載されています。また、PS2陣営が本格的にネットワークゲームの販売を始めてから1年近くが経過しようとしています。ところが、ゲーム雑誌などで盛んに話題作りをしていようとも、国内のゲーム市場において、一向に〝その流れ〟に拍車が掛かってはいません。DCにしても、その最大のアピールポイントは通信機能であったはずですが、早々と市場から姿を消してしまいました。すでにPCでの通信環境が多くの家庭に定着してしまっている、魅力的なゲームが少ない、などの理由があるのかもしれませんが、家庭用テレビゲーム業界だけがポツンと話題から取り残

されていると感じられます。

任天堂はネットワークに対しては相変わらず知らん顔ですが、XBOX、PS2は〝次世代機〟においても、当然ブロードバンド対応をうたってくることは間違いないことです。新しい可能性を持っているはずの、ゲーム機の通信機能は、ソフトとともに、今後どのような展開を見せるのでしょう？

一方、人によっては据置型のテレビゲーム機とは、まるで別扱いをされる携帯ゲーム機ですが、今年末に新しい展開が期待されています。〝PSP〟の登場により、これまで15年近くにわたり、他の追随を絶対に許さなかったGBシリーズですが、今回ばかりは〝危うし、任天堂！〟と思えてしまいそうです。とはいえ、〝通信機能〟に対してもまったく違う方向性を持っている二つの会社だけに、携帯機についてもまるで違ったコンセプトで登場し、競合にならない可能性もなくはないのですが……。それにしても任天堂DSの「2つの画面」って、一体何なのでしょうか？

業界代表

成功体験を忘れることから…。

（タケリン／46歳／業界歴17年）

私がこの業界で仕事を始めた80年代のファミコンブームは、ある意味で常軌を逸したものがあった。その時代の終焉は、当時のゲームカートリッジには不可欠のマスクROMの生産リードタイムと価格の高騰、その影響を直接、間接的に受けて発生した流通／市場在庫の過多による混乱、さらにはクリエイターの限界のない表現力に対応するべき容量を持ったメディアへの待望などによって始まったと言える。そして90年代中頃のN64、サターンなどとの業界唯一とも言える戦国時代を経て、『FFⅦ』の登場によりPS陣営が勝利を確定的にした97年以降は、誕生以来一度も安定しなかったゲーム業界が、一時の安定期を迎えたと言える。しかしながら、私の知人でもあるゲームメーカーの方が当時の業界の行く末を案じながら「市場から獲得した利益を任天堂はゲーム業界に還元したが、ソニーはゲーム業界には戻すことはないだろう」と言っていた。それが今日の業界を予言していたモノとして印象深く記憶に残っている。

音楽CDだけを再生できるものであるうちは問題がなかった（？）が、マルチメディア化が進みDVD映像の再生が可能になったPS2以降、テレビゲーム機はいよいよ家庭の中のエンタテインメント機としてのポジションを高めてきた。その流れの中でHDを搭載し、通信、DVDの録／再、デジカメの編集などの機能を一台でもち、昨年末に登場したPSXはひとつの到達点と言える。

だが97年以降をピークに、国内のゲーム業界は〝右肩下がり〟の状態が続いている。子どもの玩具と言われてきたゲームは、ホーム・エンターテイメントの中核を成す存在に成長した。他のメディア、コンテンツとの連動が不可欠なものにまで成熟した市場、時代の中で垂直上昇的に成長した体験を忘れ、いま一度原点に戻ってゲームを見つめ直すことが、私たちのような業界人にとっては必要なことであり、これからのテレビゲームを支える重要な要素だろう。

両者を俯瞰して

ファミコンが登場してから20年以上が過ぎ、テレビゲームそのものは、当時からは考えられない変貌を遂げている。家庭の中のエンターテイメント、インタラクティブ・コンテンツとして、映像や音楽の世界との結びつきを現在以上に強固にしつつ、これまで以上に大きなポジションを確保し、発展していくことだろう。

ゲームをプレイする人、それを仕事とする人が、テレビゲームに関する同じテーマに対してどのような意見を持っているのか、ということに焦点を当て、これまで4年以上の長きにわたり連載をさせていただいてきた『複眼視点』も、今回で最終回となりました。これまでお読みいただき、ありがとうございました。

完成前にゲームの面白さを伝えるのも、
また「プロジェクト」である

Produced by 米光一成

ゲーム制作

プロジェクトX

PROJECT X

～インディーズゲームへの挑戦者～

第10話

閑話休題

ちょっとは解説あっても良かったんじゃないか！　今まで秘密(？)にしてきたゲーム内容に触れつつインディーズゲームの世界へいっそ飛び込んでみるとかどうよ!!

ゲームは、いまどんな状態か

ゲーム制作の状況を毎号実況中継していく「プロジェクトX」であります。『魔法少女とじんめんそちゃん』、一応なんとなく遊べるようなところまでこぎつけたので今回は、その画面を交えて、どんな感じになっておるか紹介していきたいと思います。



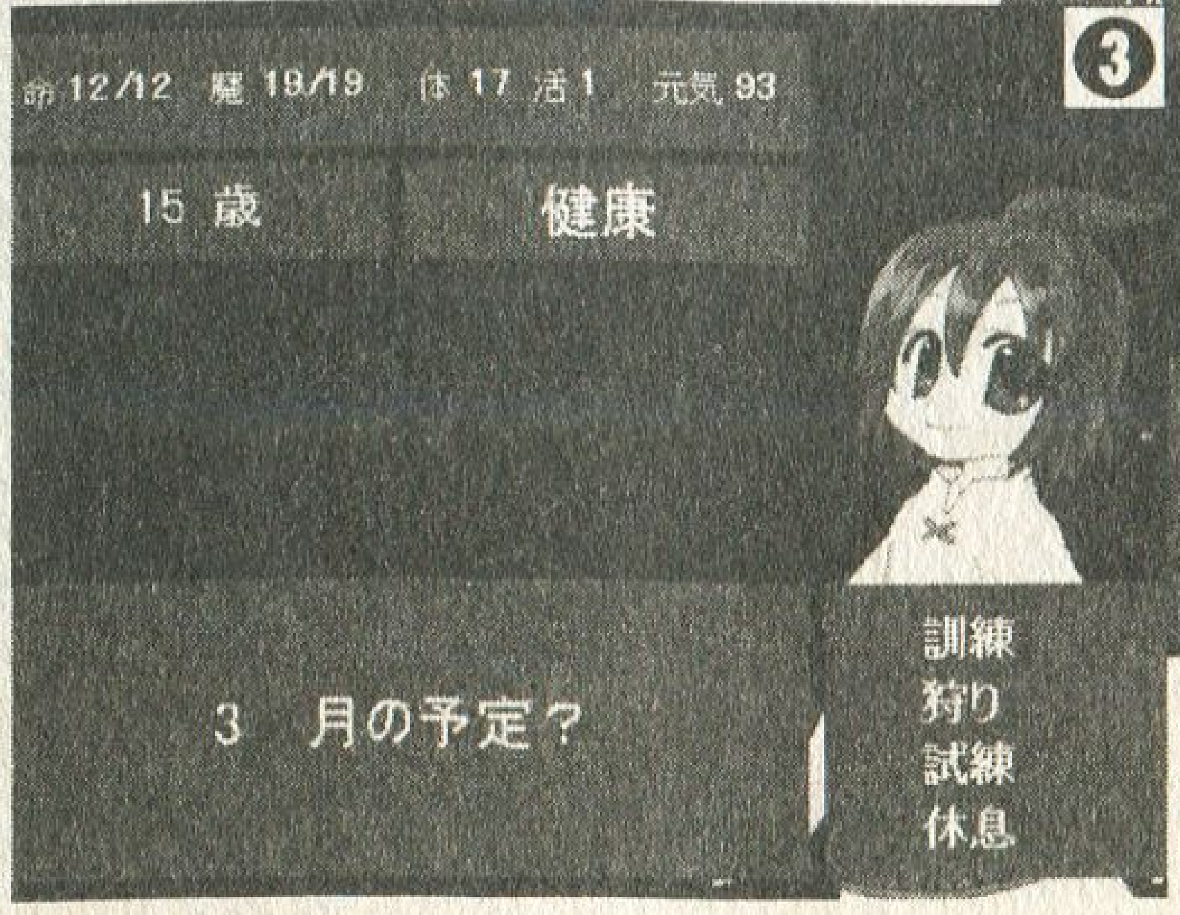
❶が、オープニング画面のひとつ。魔法少女を主人公が拾ってしまうシーンです。グラフィックスは、途中、デザイナー失踪事件など波乱もあり、結局は二ノ宮たんにたくさん描いてもらうことになってしまいました。っつか、今、また追加で頼んでたりします。

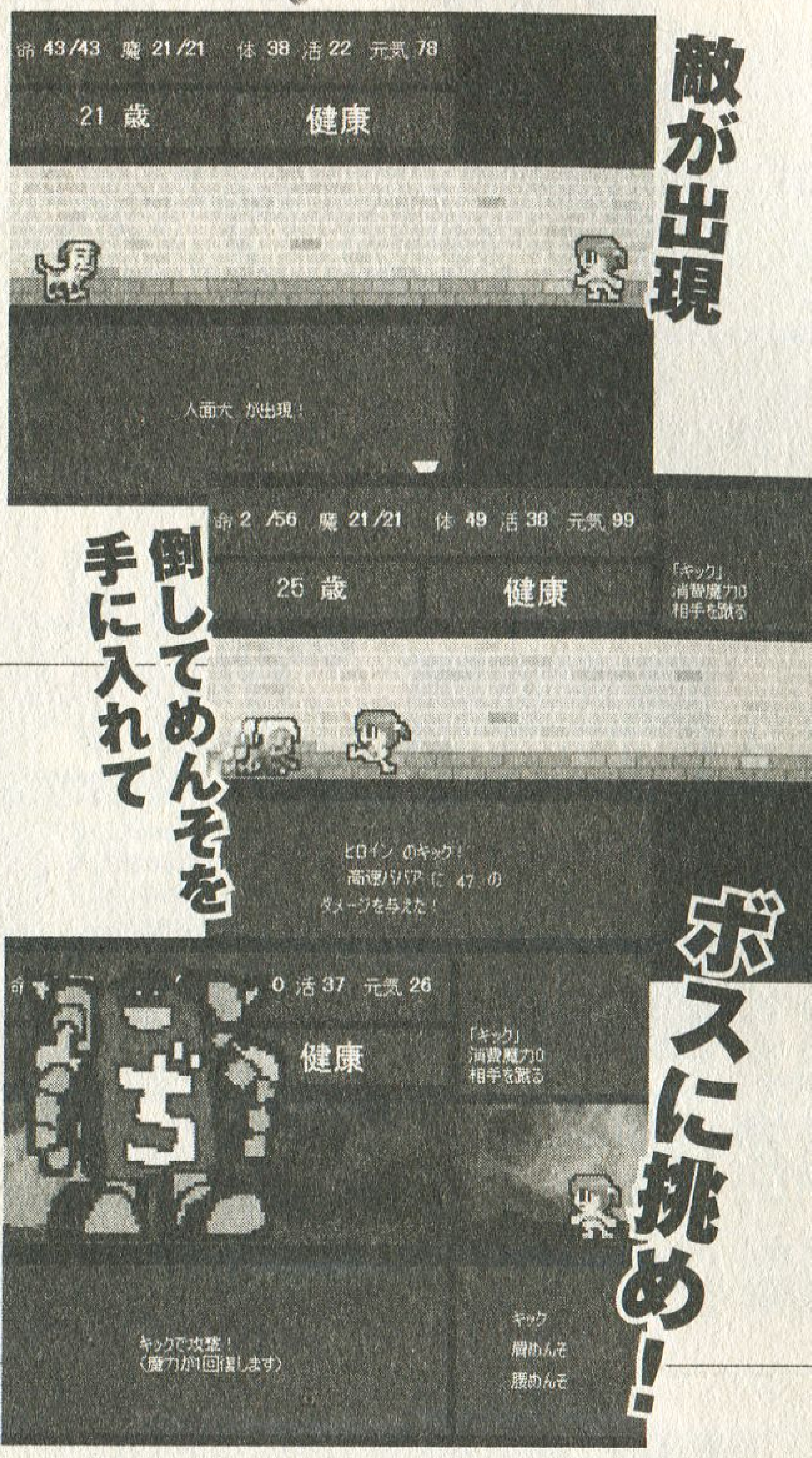
次に❷は、育成画面です。右に立ってるのが、将来魔法少女になる魔法少女未満ちゃんです。ここで、いろんなコマンドを与えて少女を成長させていくのが主人公であるプレイヤーの役目。十八の春に立派な魔法少女になれるでしょうか!?　ってのが、まぁゲームの大まかな流れです。

少女の状態を表しているのが❸、画面上部に表示されている命、魔、体、活、元気などのパラメータ。訓練でパラメータが上がるけど、訓練すると元気が下がってきて、病気になったりしちゃうというジレンマを上手く操りながら進めていくというベーシックなシステムです。

上位コマンドは、訓練・狩り・試練・休息の4つ。訓練を選ぶと、どのパラメータを中心に伸ばすか







を選ぶコマンドが出ます。狩りを選ぶと、魔法少女ちゃんは「めんそ」を求めて夜の街に出発。現れる敵を倒して、めんそを手に入れ、自分の肩や腰に装着します。

ここで、悩んだのが、どういう敵を出現させるか。魔法少女以外は、ほぼ現実の日常と同じという基本設定なので、ドラゴンなどがうようよしているのは違和感があるけど、街を徘徊する野良犬や不良などを敵にするとちょっとツライし。日常とファンタジックな設定の中間あたりの敵がもっとも適しているんだけど。我々が日常的にいるかもしれない、いやいるわけがない、と思うような存在。うーん、どうしようと悩んだ結果、都市伝説キャラを敵とすることにしました。人面犬、口裂け女、トイレの花子さん、チュパカブラなどが、夜の街に出現。そいつらを倒すことが、街の安全と自分の成長のためなのです、という設定になっています。

この戦闘は、一体倒すと、次の敵が登場。次の敵と戦闘するか、そこで止めて戦闘終了にするかは、プレイヤーの判断に任されます。戦闘に負けると何も手に入らないけれども、勝ち状態で止めれば、直前に倒した敵の顔を手に入れ、それをめんそとして装着することができます。めんそにはさまざまな効力があり、当然ながら強い敵のめんそのほうが威力が大きくなっています。

次の敵と戦うかどうかが戦闘の要になっています。魔法少女の状態を考えて、次にチャレンジしてより強いめんそを手に入れるか、ここで止めて、めんそを無事手に入れるか。欲をかけば失敗するし、欲をかかなきゃ良いモノが入手できないというジレンマの構造がここにも強く作用しているシステムになっています。育成と戦闘の2つのジレンマを綱渡りしながら成長させていくことがこのゲームの基本となっています。

手軽に遊べるようにするために、ベーシックなところから乖離しないように、でも設定や世界がちょっとねじれている、といった感じになればいいなと思いながらスタッフみんなのアイデアや意見を取り込みながら制作しています。

といった感じで、大枠はできているのですが、まだ完成していません。予定ではすでに完成しているはずなんだがなー。ほとんど会ったこともない同士がネットワークで作るのは、やはりなかなか難しい。週に一回か月に一回ぐらいは皆で会って、それぞれのクセみたいなものをお互いがわかるようになってれば、もっとテンポ良く進められたかもしれないなぁ、と今になって反省しています。

次回予告

さて、次回、予定では最終回。そもそも今回で完成していて、最終回ではバンザーイ！　って打ち上げの模様ってな予定じゃなかったのか。うぎゃっ。波乱万丈のゲーム制作は一体どうなるのか、『魔法少女とじんめんそちゃん』は、完成させられるのかッ!?

〜熱き萌え魂の叫びを聞け！〜

美少女ゲーム地獄変

第一回戦 お題

「妹」

「そんなキャラに萌えらんね〜」などとぬかすやからの襟首ひっつかんで萌え魂を注入する、豪腕美少女ゲーム王決定戦！ 負けたら次回登場はナシの有無を言わせぬ新連載第1回!!

東方 君子

『トゥルーラブストーリー2』

TEXT BY 緒方カズキ



ジ恋愛SLG
メアスキー
機PS
¥7,140円（5%税込）
発99年1月21日

「妹」というのは、届いてはいけない存在なわけです。どんなに近くても、仲良くても、慕われても。抱きしめたいけど、そんなことしたら破滅じゃんこらえろオレ、というか、こんなコト考えてスマン妹、というどうにもならない切なさが大事だと思うのです。

ゲームにおける妹キャラを確定させた『With You』の乃絵美は、まさにそういう感情を抱かせた妹。今も妹女王の座にいるのも、さもありなんでしょう。ところがそれ以降の妹キャラは、ちょっと尻が軽すぎる気がしますね。「お兄ちゃん」とさえ呼べばOKで、あとはロリキャラとどこが違うの？ と言いたくなる妹も見られますし。『シスプリ』ぐらい突き抜けてれば、それはそれで別領域に到達してると思いますが、安易に妹を消費していくのは好ましくはありません。だから最近のフィギュア系はどうかなと思います。

そんな私がオススメしたい妹は『TLS2』の君子であります。

このシリーズにおいて肉親キャラというのはヒロイン攻略の補助的ポジションにいるため、攻略対象にはなりません。ところが『1』で登場した妹は、確かに現実の妹っぽい素っ気なさだったのですが、

西方 神田菜々

『ぬくもりの中で』

TEXT BY 緑丸



ジ恋愛AVG
メプリンセスソフト
機PS
¥7,140円（5%税込）
発01年8月30日

何を言ってるんだよ緒方。長い失業生活で身も心も腑抜けちまったのかい。あんたはな〜んにもわかってないよ！ 妹ってのはなあ、〝男の夢〟そのものなんだよ！ 男には、現実の重みに耐えかねる奴もいれば、夢の重みに胸をかきむしって苦しむ奴だっている。妹なしの人生なんて、夢のない人生なんて、ありえないんだよ！

そんな俺のハングリーハートを揺さぶった究極の妹を紹介しよう。ズバリ『ぬくもりの中で』の〝神田菜々〟だ。どうだい、ビビったかい？ アイツのことを思うと無性に自慢のバイクで海岸線をかっ飛ばしたくなる……これでキマリさ！

知らない？ じ、じゃあPCゲーの『好きだよっ！』（エーテル）という身もフタもないタイトルの移植作と言えばわかるだろう……知らないのー？ 新編集部員のSも？ エロゲー七段の遠藤も？ ……ひとまずみんなミソ汁で顔を洗ってきてくれ。話はそれからだ。

——菜々はなあ、高校生の主人公のひとりっきりの妹で、小学5年生なんだ。母は早くに他界し、父は仕事が忙しくて留守がち……。そんな家庭であいつはグレもせずにがんばってるんだ。けなげで、

それがきれいにまとめられていたためか、かえってコア層に支持されることになります。
　そんな反応を見たスタッフが調子に乗って作ったのが『2』の妹、君子。これがもう、妹いない人にとってはこんな妹いたら最高という、妄想的な妹の理想形です。素直でカワイクてお兄ちゃんのワガママにも文句言いつつ付き合って。
　そしてイベントが絶妙の一言。「自分の洗濯物の中に妹のパンツが紛れててドキドキ？　と思ったらただのハンカチ」とか、「風呂が壊れちゃったから直してよとバスタオル一枚で部屋にやってくる妹」とか、「体育で疲れたからマッサージしてくれる妹」とか。何がウマイって、内容自体はまったくエロ度がないのに、プレイヤー心理的にやましい気持ちになってしまうんですよ。プレイ期間中は両親不在という設定も余計に妄想をかきたたせてくれます。
　といってもイベント自体は完全にランダムなので、普段はちゃんとヒロイン目当てにプレイします。そんな合間に入ってくる、妹との近すぎるがゆえの出来事は、不意を突かれる分、余計に萌えてしまうのですね。そして萌えてしまってる自分に反省しつつも、君子だったら許してくれそうなんて思ったりするのですが、そんなコト考えるお兄ちゃんはよくないよなと、妹いない歴＝年齢の私は思います。

- **妹キャラは攻略してはアウト**
- **脳内妄想したら2秒後に反省**
- **でも君子なら許してくれそう（反省してない）**


妹にしてもらうマッサージ。このシチュだけでどこまで踏み込めるかがポイントです（どこに行くんだ？）

頼りない俺（既に主人公と同化）思いで。「お兄ちゃん早く起きて」「もうだらしないんだからお兄ちゃんはプンプン」って感じで。
　でも小5だから脇は甘い。クラスの女友達と男子について話をしてる時「菜々ちゃんは好きな人いるの〜？」と聞かれて、うっかり「お兄ちゃん」と言ってしまったりする。まったく困った奴だ。
　過剰にスキンシップを求めてくることも多くてね。不安なことがあると「……お兄ちゃん一緒にお風呂に入らない？」なんて甘えてくる。俺はシャンプーハットをかぶった菜々の背中を流してやったりするのだが……PC版では強力な画像が出てくるので本当に困る。
　あれは静かな夜のことだっけ。ベッドですやすや寝ていた菜々がふと目を開けて「お兄ちゃん、何かお話しして」と言ってくるのよ。「ないなあ〜」と言うと突然「……お兄ちゃん、今好きな人いるの？」と聞いてきたわけだ。選択肢は「いる」「いない」の2つ。気軽に「いる」にしたら「……そう」とか言ってたっけ。
　何か静かになったなあ〜と思ったら、どうやらまた眠ったみたい。そこで俺も部屋に戻ろうとしたら……菜々の頬を一筋の涙がつつ〜って感じで伝わってるんだよ！
　こ、恐い夢でも見たんだろうな。危うく俺は吐血しそうになったが……わ、忘れよう、ウン。

- **妹とは人生そのもの**
- **でも強力な妹は体に悪い**
- **まだ小5だから、小5だから……**


子供なのにしっかり屋さんの菜々。でもたまにはお兄ちゃんに甘えたい夜も。だって小5だもん

勝ったのはどっちだ!?　決めるのは貴兄のご意見

美少女ゲームに興味はなくても、レビューを読んで「楽しそうだな」と思ったほうに投票してくれ!

投票は、128ページのアンケート用紙、もしくはゲーム批評公式サイト上のアンケートフォーム（http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm）でお願いいたします。また、官製はがきによる応募も受け付けております。

ているか

新連載 第1回

友池隆純

Takazumi Tomoike

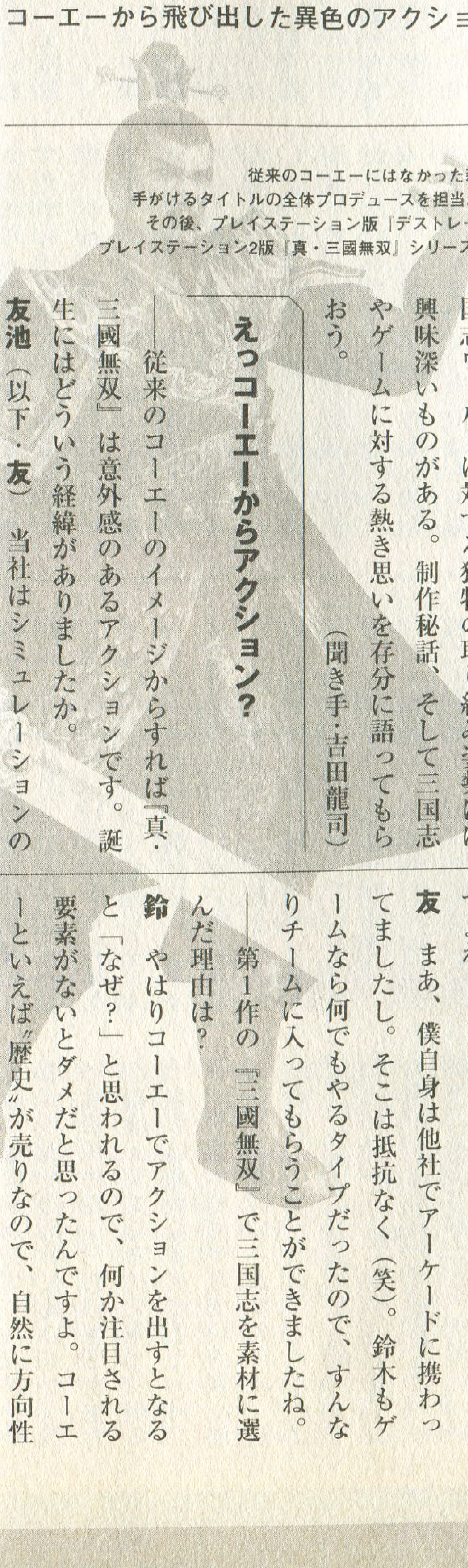
―最前線クリエイターに聞く―

ミリオンタイトルはこうして生まれた
コーエーから飛び出した異色のアクション『真・三國無双』

text by 吉田龍司

Profile

1988年コーエー入社。
従来のコーエーにはなかった新たなジャンルに挑戦するチームとして「ω-Force」が結成。
手がけるタイトルの全体プロデュースを担当。プレイステーション版対戦格闘ゲーム『三國無双』を開発。
その後、プレイステーション版『デストレーガ』、ガンアクションゲーム『WINBACK』を手がけた後に、
プレイステーション2版『真・三國無双』シリーズを開発。ミリオンセラーを記録する大ヒットシリーズとなる。



揺れ動くゲーム業界。今、作り手たちは何を想い、どこへ向かおうとしているのか。新シリーズとして、開発現場の最前線からクリエイターたちのインタビューをお届けしたい。第1回のゲストは、シリーズ累計約450万本（国内のみ）のメガヒットを飛ばしているコーエー『真・三國無双』（以下『真』）の制作チーム。「オメガフォース」ことソフトウェア事業部ソフトウェア4部シニアマネジャーの友池隆純氏と、同マネジャーの鈴木亮浩氏である。友池氏はシリーズ全体のプロデューサー、鈴木氏はディレクター（最新作『3・Empires』ではプロデューサーを担当）だ。『真』と言えば、何百、何千人もの敵をなぎ倒す爽快なアクションや、三国志ワールドに対する独特の取り組み姿勢には興味深いものがある。制作秘話、そして三国志やゲームに対する熱き思いを存分に語ってもらおう。（聞き手・吉田龍司）

えっコーエーからアクション？

――従来のコーエーのイメージからすれば『真・三國無双』は意外感のあるアクションです。誕生にはどういう経緯がありましたか。

友池（以下・**友**）　当社はシミュレーションの印象が強いですよね。でも実は最高顧問（襟川陽一＝シブサワ・コウ）は昔からアクションがやりたかったんですよ。もう10年近く前になりますが、アクションの専門チームが作られて、オメガフォースができたわけです。

鈴木（以下・**鈴**）　そこからシリーズのルーツとなる『三國無双』（PS・97年2月発売）の開発がスタートしました。これは対戦格闘ゲームですね。そこから『デストレーガ』（PS・98年9月発売）などいくつかのアクションゲームを経て『真』（PS2・00年8月発売）の開発につながっていったんです。

――もともとお二人ともコーエーに入られた時は、アクションを作るなんて考えてなかったですよね。

友　まあ、僕自身は他社でアーケードに携わってましたし。そこは抵抗なく（笑）。鈴木もゲームなら何でもやるタイプだったので、すんなりチームに入ってもらうことができましたね。

――第1作の『三國無双』で三国志を素材に選んだ理由は？

鈴　やはりコーエーでアクションを出すとなると「なぜ？」と思われるので、何か注目される要素がないとダメだと思ったんですよ。コーエーといえば〝歴史〟が売りなので、自然に方向性

“現場”は燃え

鈴木亮浩

Akihiro Suzuki

Profile

1992年コーエー入社。
「ω-Force」結成時からディレクターおよびメインプログラマーとして、数々のタイトルを手がける。
代表作は、プレイステーション版『三國無双』『デストレーガ』、プレイステーション2版『真・三國無双』シリーズなど。シリーズ最新作『真・三國無双3　Empires』では、初のプロデューサーを務める。

が固まったと。

友　最初は色物ゲームと思われたんですよね。こちらとしてはそんな気持ちは全然なかったのに（笑）。

——成績はいかがでしたか。

友　普通のヒット、という感じでした。まだ市場には対戦格闘に対する熱も辛うじて残ってましたし。ただ、あと一年発売が遅れていたらヒットと言えなかったかもしれませんが。

食いついてきたライト層

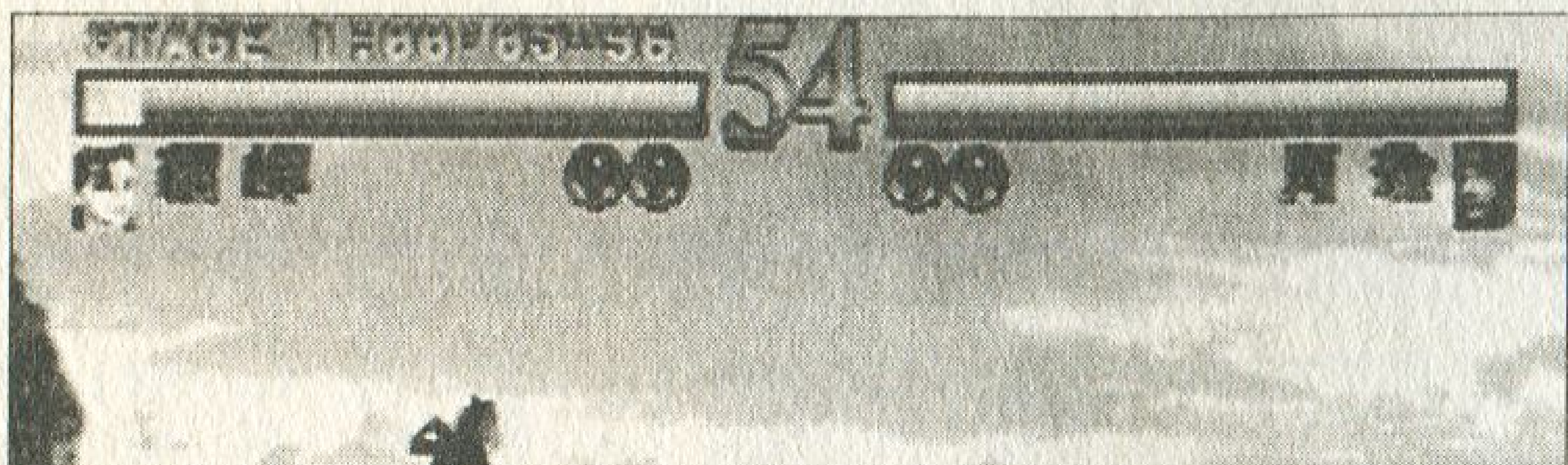
——PS2でオメガフォースチームは再び三国志を素材に取り上げ、『真』の開発がスタートするわけですが。

鈴　最初から、『三國無双』ネタを使うというしばりはあったんです。あの世界観を使ってどうしたらPS2らしいゲームができるか。みんなで議論しましたね。初めに3Dポリゴンという方向性が出て、じゃあ一番3Dらしさが出るのは何かといえばカメラワークだね、という話になったわけです。そこから「三国志の戦場を再現したら面白いんじゃないか」ってだんだんデザインが見えてきた。

——でも奇抜なアイディアを現実にするのは簡単じゃないでしょう。

友　それは鈴木が一番苦労したところだよね？

鈴　もうすべて手探りですよ（笑）。たとえば戦場に何人出すか、ということなど最初からみんな手探り。あの戦場全体はアルゴリズムがあってちゃんと計算されて動いているんです。つまり、戦場自体のシミュレーション部分と、アクション部分とが平行して動いている。作業的にはそれぞれを別に作って、それぞれの処理時間がどれくらいかを計っていく。この2つを合わせて形にしていくわけですね。



『三國無双』。「色物ゲームと思われた」とのことだが、コーエーのそれまでのイメージからすれば、無理からぬこと。同じ作品を題材にしながら、ＳＬＧとはまったく違った楽しみ方を提案した

――『真』は操作性の点でも評価が高いですね。誰でも遊びやすい、という敷居の低さは魅力です。

友　確かにボタン3つくらいの組み合わせで楽しめるようにしよう、とは考えてました。ガチャガチャ押すだけで遊べて、かつプレイヤーが自分でゲームに変化をつけられるように、と。ただ最初からあの敷居の低さを確信して作っていたわけではなかったような……。

鈴　うーん、どうですかね？　最初の『三國無双』を作っている頃から、（複雑な操作が必要な）格闘ゲームは衰退していくな、という予感はあったわけです。コマンド入力は難しくなるし、タイミングはシビアになるし。

――一般の人にできないゲームはまずい、という思いがあったと。

鈴　だから、みんな平等に遊べるほうがいいとは思ってましたよ。

――『真』はかなりライト層にアピールすることができましたが。

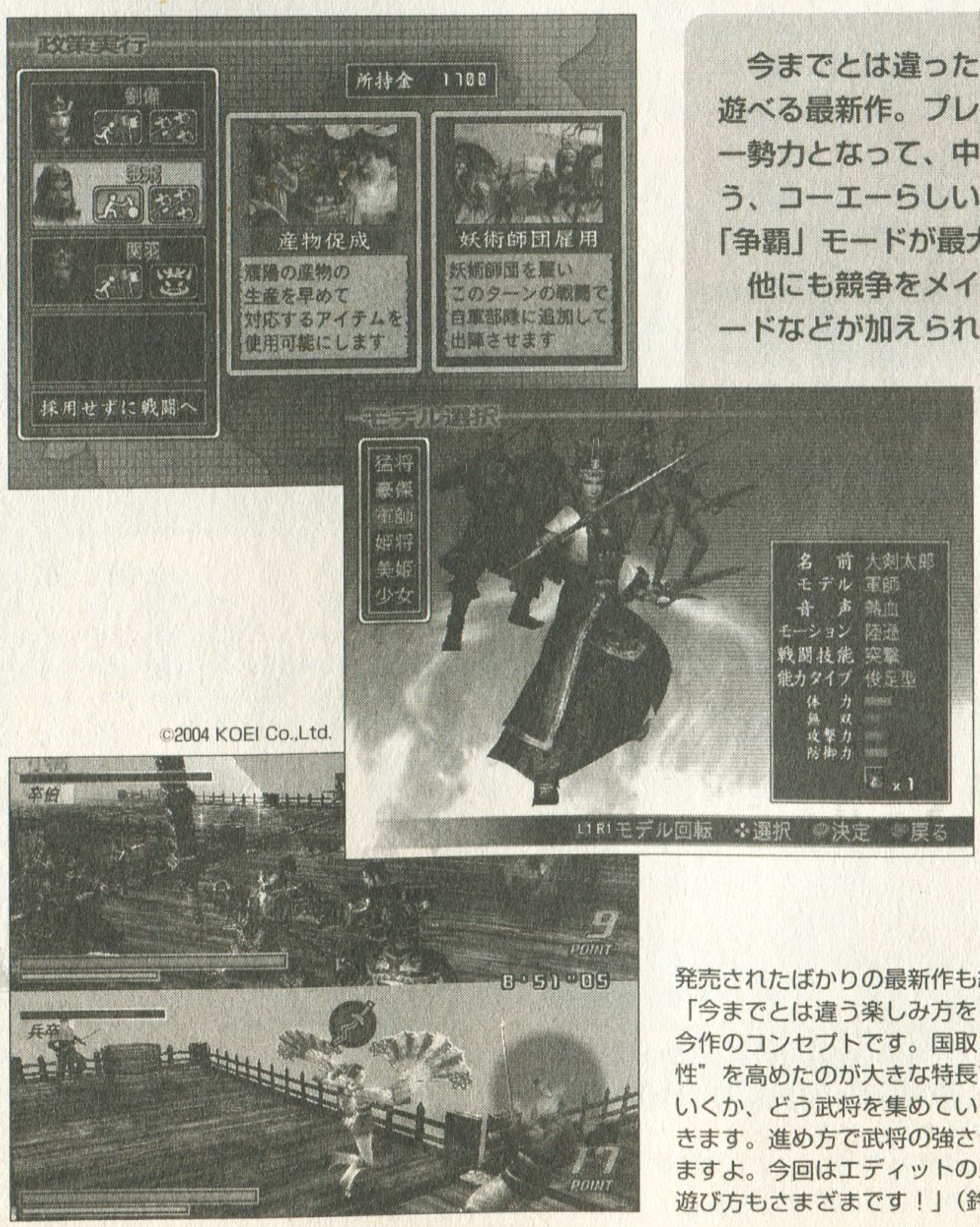
友　アクションをやる以上はできるだけユーザーを幅広く取り込みたいとは考えていたんですよ。でも『真』があれほど受け入れられるとは最初は思わなかった。

鈴　システム的にはそういう指向があったとし

『真・三國無双3 Empires』

今までとは違った『真・三國無双』が遊べる最新作。プレイヤーが三国時代の一勢力となって、中国統一を目指すという、コーエーらしい戦略的要素が入った「争覇」モードが最大のウリ。

他にも競争をメインとした「競闘」モードなどが加えられている。



発売されたばかりの最新作も絶好調だ。
「今までとは違う楽しみ方をしてもらおう、というのが今作のコンセプトです。国取り要素を盛り込んで“自由性”を高めたのが大きな特長でしょう。どう国を取っていくか、どう武将を集めていくかで楽しさが広がっていきます。進め方で武将の強さやストーリーも変わってきますよ。今回はエディットのバリエーションも多いので、遊び方もさまざまです！」（鈴木氏談）

ても、まず三国志という時点で拒否反応を示すユーザーはいる、と踏んでましたし。
友　『真』のユーザーの年齢層は初めかなり高かったんですよ。でもシリーズが進むにつれてどんどん下がっていった。最初は敬遠していた人たちも評判を聞いてやってくれるようになったんですね。

アクションの醍醐味を伝える難しさ

――『真』にはアクションゲームの王道的な味わいもあります。



ゲーム初心者でも、10分程度プレイすれば本作の爽快感を味わうことができる。そこから先はやりこんでも良し、「ボタガチャ」でも良し。1作目から懐の深さと敷居の低さが同居していた

友　アイテムを取ってパワーアップしたり、回復したり……内容的にはアーケードで昔からあるようなスタイルの延長ですよね。
――『真』で逆にユーザーに評判が悪かったところはどこですか。
鈴　う〜ん。最初はやっぱりセーブがなかったところですねえ。こんなに長い時間やってセーブがないのは何事だ、と言われました。
友　最後のボスキャラを倒すまでに1時間くらいかかるんですけど、倒せないとそこで全部パー、やり直しになっちゃうので……。
鈴　作ってる途中でも議論はありましたね。でも一応アクションだし、緊張感がないと面白みにつながらないというジレンマもあって。
友　確かに時間は長いんだけど、中断を入れるのには抵抗があって。
鈴　だいぶもめましたね（笑）。
――古いゲーマーにすれば1時間中断なしなんて普通ですけど（笑）
友　ボスキャラの前で簡単にセーブされるというのはどうか。試練を乗り越えていくからこそアクションは面白いわけだし。でも残念ながら今の傾向は、中断があるほうが圧倒的に喜ばれるんですよ。
鈴　結局、2作目以降はセーブを入れましたが、最後の抵抗として、一度中断したらタイトルまで戻るようにしました。セーブしながらボスキャラのHPを削っていくような、そういうクリアの仕方はあまりしてほしくなかったし。
――昔に比べてユーザーに根気がなくなってきたんですかねえ。
鈴　逆にいうとそれだけユーザー層が広がっているということじゃないでしょうか。ゲーマーでくれない人が多く入ってきてくれたと。
友　まあ僕らもついて来れるやつだけついて来い、という意識はないです。やっぱり多くの人に遊んでもらうのが一番嬉しいし。

スケールの大きな三国志世界の魅力

――三国志といえば結構マニアがいるので苦情も多いようですが。
鈴　もう大変ですよ（笑）。女性キャラを入れただけでも非難ごうごうで。あと「許褚はデブじゃない」とか「典韋はハゲてない」とか。
友　「南蛮に劉備がいるのは史実と違う」とか（笑）。できれば、正史は正史、演義は演義、無双は無双というふうに分けて楽しんでもらえば有り難いんですけど……。
――そもそも演義自体がお伽話の世界だと思う

んですけどね。

友　僕らも崩す部分と残す部分には気を使ってますし、何でもかんでも好き勝手やっていいわけではないと思いますけどね。

——お二人とも三国志には思い入れが深そうですね。

友　実は僕はコーエーに入ってから知ったくらいであまり（笑）。マニアはこっち（鈴木氏）ですよ。

——鈴木さんが三国志世界を知ったきっかけは何だったんですか。

鈴　実はここ（光栄）のPCゲームなんです。シャープの『X1』というマシンでプレイしまくりました。

——うわっ20年前のハード（笑）

友　その頃、既に俺は光栄で働いていたなあ……。

鈴　僕は高校生でした（笑）。もう楽しくて楽しくて。そこから吉川英治の小説を読んで、横山光輝の漫画も読んで……もちろん「蒼天航路」も。どっぷりですね。

——好きな武将は誰です？

鈴　曹操ですね。実績を見てもすごいですし、政治家、武人、文人と何でもできる才能に惹かれます。

友　僕は趙雲ですかねえ。強くて頭が良くて、とにかくバランスがいい点が魅力ですね。

——ちなみに『真』では？

鈴　うーん夏侯惇かな（笑）。抜群にカッコイイのではないかと。

友　僕は節操がなくて作品を作るごとに好みが変わる（笑）。典韋、徐晃と来て……今は周泰かなあ。単に使いやすいからですけど（笑）。

——三国志の魅力って何でしょう。



小説、漫画、ムックなど三国志の魅力を伝えるメディアも幅広いが近年はコーエーの作品群や『蒼天航路』が果たした役割が見逃せない。さまざまな切り取り方があるからこそ三国志世界は面白いのだ

鈴　各武将の個性が際立っているところでしょうね。どの武将を取っても深いドラマを持っている。

友　実際、いろいろな要素が詰まっていると思うんです。戦いとか駆け引きとか、今の社会を反映している部分も感じられるし。僕は昔『水滸伝』チームに入っていて思い入れはどちらかというとそっちが深いんだけど（笑）。でも水滸伝はどこか世界が小さい。やはり三国志の方が広がりがあるように思いますね。

夢中になって遊んだゲーム

——ところで最近どんなゲームをプレイしてますか？

鈴　ちょうど開発が終わったばかりなので今はやってないですけど……ここ数年われわれがハマったのはネットゲームでしょうね。『ウルティマ・オンライン』（UO）から『エバークエスト』といったMMO（大規模オンラインゲーム）やRTS（リアルタイムストラテジーゲーム）です。

友　僕は最近離れるようにしてますが。もう睡眠時間を削ってまでやるような、あのつらい生活には戻りたくないので（笑）。

鈴 それはトシのせいでしょ（笑）。

友 だってもう4～5年もやってるんだよ。仕事が終わって0時に帰って、夜中の1時にみんなで待ち合わせるとかもう嫌だよ（笑）。

鈴 サーバが落ちるまでやろうとかありましたね。

――むちゃくちゃですね（笑）

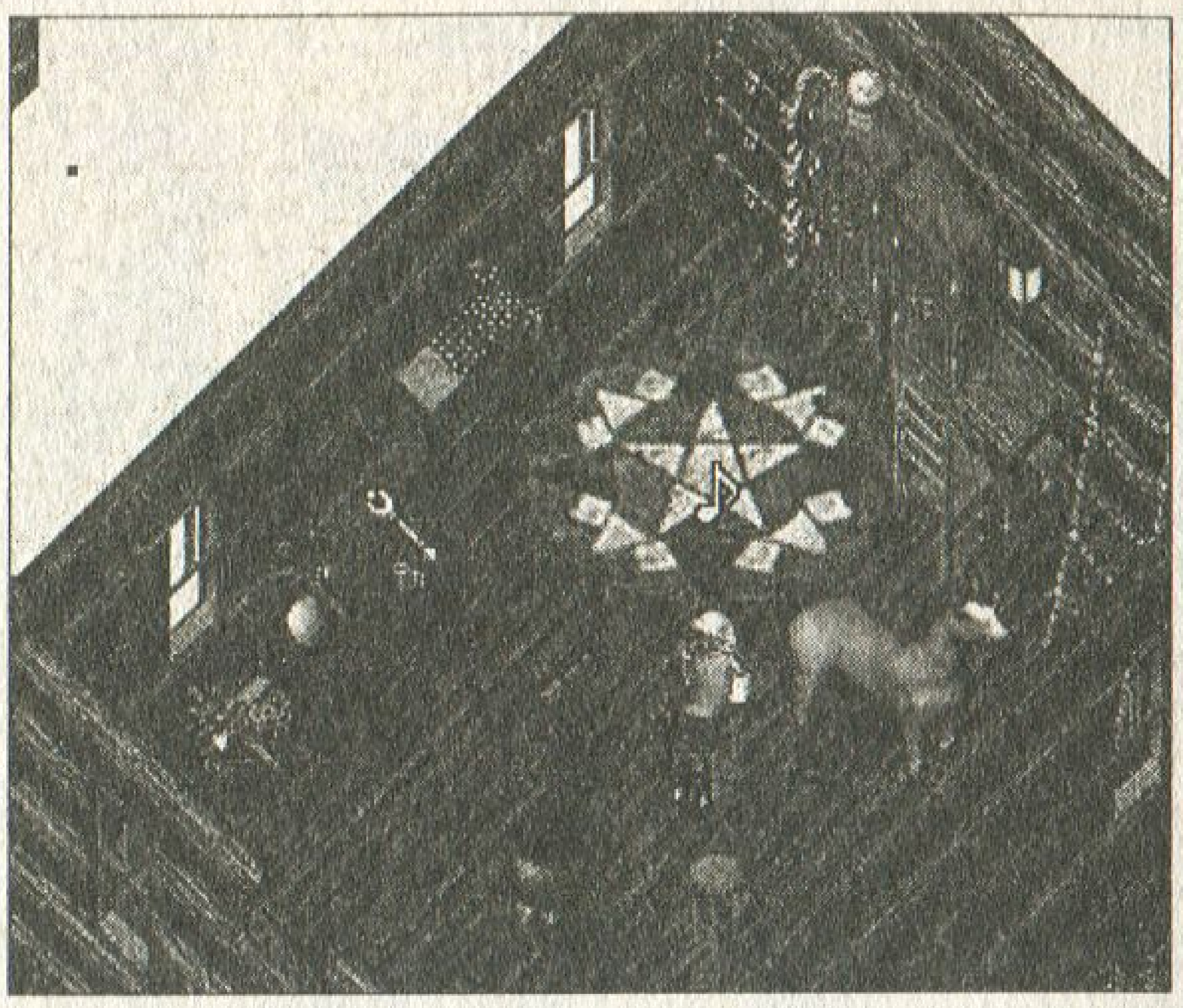
友 そのうち朝は空いてるから一度寝て4時に行こうとなる。

鈴 朝は店の品も豊富なんですよ。

――そこまで遊ばれてましたか。

鈴 いくつもやりましたけどナンバーワンは『UO』ですね。

友 あれは作り手としても「すごい」としか言いようがない。すべてのネットゲームの一発目としてあれだけのものができたわけだし。



MMORPGとしては初期の作品ながら完成度は高く、今でも人気を誇る『UO』。自宅の内装に凝れるなど、自由度の高さが魅力のひとつだ。後発のMMOは『UO』の影響を強く受けている作品が多い

――スタンドアローン型で面白いゲームはプレイしてないですか。

鈴 うーん、近年はないですね。

友 僕も最近は面白いゲームを見つけてないなあ。

――青春のベストゲームというくくりではどうでしょう？

鈴 今にして思えば、入社前にプレイした『三國志』『水滸伝』『大航海時代』は夢中になってやりましたけどね。

友 ベストゲームはやっぱり『ドラゴンクエスト』。中でも『Ⅱ』でしょうね。家に早く帰ってプレイしたい、遊んでいて楽しくてしょうがないゲーム。これは『UO』の魅力にも通じますけどね。

鈴 『UO』は今のMMOすべてに影響を与えているわけですし。

――本当にネットゲーがお好きなんですね……将来的にはオメガフォースで作りたいとか考えてるんですか？

友 昔は（笑）。今の『信長の野望 Online』チームの苦労を見てると、もういいかなと思ってます（笑）。ただスタンドアローンを作り続けていくうえでの危機感はある。僕自身もネットゲーをやってる時は1年以上、ほかのゲームをやる気は起きなかったし。下手をすれば、今後ネットゲーで一番を取っているところだけが結果を出していくのでは、という恐れもありますね。

――なるほど。

友 スタンドアローンはハードが変わる度に遊び方を模索してきて、考えつく〝新しさ〟が行き詰まっている側面もあります。これはネットゲーがあろうがなかろうが、本質的に抱えていた問題ですけどね。でもわれわれはオンラインに負けない楽しみをもっともっとアピールしなきゃいけないわけですし。

――そこで次のオメガの一手とはどうなんでしょう。無双シリーズはどうなるんでしょう。

鈴 これは……一応ノーコメントということで（笑）。でも、オメガフォース自体は、社内でももともと新しいものにチャレンジしていくグループという位置付けだったですし。まあ、新作をやりたい、ということにとどめておきましょうか（笑）。

友 水滸伝もそろそろ復活させないといけないのかなあ（笑）。

終わりがない仕事だからこそ、面白さを追求すべきなのです！

名越武芸帖（なごしぶげいちょう）

其の二十七

15年で手に入れたもの

Text by 名越稔洋

「一人前」になっていると実感した時

温かくなりましたね。春になると色々思い出すことがあります。やはり格別に思い出すことといえば社会人1年生になったときのことですね。山口県の下関から上京し、八王子という微妙な都会で学生生活を過ごし、大田区羽田というこれまた微妙に田舎っぽい街に来たのも今は昔15年前。今年も新入社員が入ってくる時期になりました。皆、新鮮な気持ちなんでしょうね。ちなみにあの頃のフレッシュな気持ちに戻りたいなぁ、なんて言う人もいると思いますが、俺はそう思いません。まったく。だってすんごい苦労しましたから。今の時代ではナンセンスかもしれませんが、キーボードなんてパソコンゲームでテンキーくらいしか触ったこと無かったし、用語も作業もすべてがチンプンカンプンでしたからね。そこからひとつひとつ覚えていく過程はそりゃもう大変でした。

少し慣れたかと思えば次から次に覚えることができて、覚えたと思えば片っ端から変化して、そこでまた覚え直し。毎日のようにそれを感じていました。だから、自分が成長しているのか？ 周りが変化していることに、がむしゃらについていっているだけじゃないのか？ 実感として非常に不安だらけ。「俺ってノウハウってあるのかな?」「キャリアって何なのかな?」って感じの疑問に追われっぱなしでした。

でもなんとかデザイナーからメインデザイナーを経て、ある日ディレクターに。でもなぜ俺が? という疑問がありました。だってさっきも言ったように、自分に対して能力的に何がたまっているのか? 分からないまま毎日を過ごしていたわけですからね。確かに必死だったけど、その資格が自分のどこにあるのかはよく分かっていませんでした。でもチャンス。確かにチャンス。立場が上がるということは、それを生かすべきですよね。で、やってみた。するとどうでしょう? 思ったより全然、自然とうまく……いくわけがない。まったくいかない。そして更に修業の日々。というか覚えることに追われる日々。で、何とか1本ゲー

ムを完成。その時すでに5年が経過。訳が分からんなぁ、と思い続けるある日、気がつくと「一人前（いちにんまえ）」と言われていました。一人前？　はて？　何でそういわれたのか？　1本ゲームをディレクションしたから？　それがたまたまヒットしたから？　一人前とは自分で何もかも分かっている人のことを指すのでは？　でも現実は未だ覚える日々が続いている。終わりがありそうには見えない。これはいったい何なのだろう？　でも考える暇もなく、また別のゲームを作り始める。実は未だにこの状態は続いています。では今、自分はどうなのか？　一人前でないのか？　というと、自画自賛ではないですが一人前だと思います。程度は人との比較ですからレベルの差はあれど、一人前かどうかといえば、それに当てはまる部類だと思います。

どこでそう思ったのか？　それはふたつあります。ひとつはビジネスを含めてゲーム作りの「すべてのプロセスを知った」という認識があるということ。そして何より大きいのは「すべてに予想がつくようになった」ということ。そしてこのふたつが同時に感じられた時にそう感じました。分かります？　例えばゲームを作る仕事において「○○はどうなりますか？」というと言う問いに対して「きっとこうなる」という答えが出せるようになったということです。もっと具体的にいえば「この企画は面白いゲームになるのか？」「このシーンはこの作り方で思ったようなモノになるのか？」「この期間でできるのか？」「どのくらいのお金と人が必要なのか？」等に対して「きっとこのくらい」と言えるということです。同時にその理由、そして問題がある場合には解決策やそのきっかけを伝えることができるようになったということです。でも結果論なので、いつその自信が生まれたのかは定かではありません。でも結局、仕事という以上に商売を理解しなくてはダメですからね。本当の自信を持つためには。デザイナーでは到底、絵作り以上の範囲は答えられないし、ディレクターでも数字の情報がイマイチ疎い。プロデューサー、そして小さいながらスタジオ運営を行い、初めてスタートからゴールまでを見届けられたからこそ持てた実感だと思います。

でも人によっては、そこまで経験せずとも自分の現在の立ち位置以上にモノが見えている人っていると思います。俺の周りにも実際にいます。そういう人のことを才能がある人と呼ぶんだろうなぁ。そういう意味では俺の才能は低い。まじめではあると思うけど、一人前かもしれないけど、やはり才能が高いとはクチが裂けても言えませんね。

―他人が絡んで才能は開花するものです―

でもね、ちょっとした慰めにしか聞こえないかもしれませんが、才能は低いがそれをカバーできる問題意識と根性を持っている。それこそが自分の正体だ、と言い切れることがこの15年間の価値だった気がします。うん。それだけは胸を張って言えます。でもこれは出会ったすべての人を大切にしてきたからですよ。これも胸を張って言えます。でね、ここは覚えておいて欲しいところ。確実に言えることです。仮にもともと才能が高い人でも、人との出会い、そして人そのものを大切にしない人は、絶対に才能は開花しません。才能とはすべて自分以外の人が絡んで開花するのだと思います。これを読んで「いや、それは違う。自分との戦いだ」とか「人のためにやるんじゃない。自分のためにやるんだから」と

いう人も多いでしょう。多分、芸術家思考気質の人じゃないかな。うん、気持ちは分かる。でもね、芸術家を志すならば、本来は他人の意見を常に気にするのが一番ですよ。何故かって？　そもそも芸術家とは「自分のために作品を作る」人のことを指すように言いますが、結局のところ、現在の芸術家と呼ばれる人たちは、その人が本来「自分のため」という目標のもとに作られたはずの作品を「他人」が価値を決めて評価し、その評価した人たちがそれを作った人たちを最終的に「芸術家」と呼んでいるのが現状です。ですから結局自分1人では「芸術活動」はできても「芸術家」は自動的に生まれない。結局、他人が決めること。まぁ中には「己のためだけに制作して生きてきた。人がなんて言おうと関係ない」という方もいらっしゃいますが、だったら勲章もらってニコニコしているのはどうかなぁ、と思うときがあります。結局、他人に「良いね」と言われるのがうれしいくせに。この意地っ張り屋さん、って感じですね。俺に言わせれば。ちょっと話がソレました。でも、他人を通した自己認識。これはどういう志で望むにせよ、常に大切にして欲しい。それを一番の財産だと感じて欲しいです。俺自身、ゲーム制作の思い出はたくさんありますが、思い出のほとんどはその時のスタッフとのやりとりの記憶です。良いことも悪いことも。そこから残ったやりとりが今までのノウハウであり、私のキャリアのすべてです。



思い切って髪をばっさり切っちゃいました

ただ、先程から言っているように、そこに終わりはありません。何故なら「常識は変わる」ということです。制作ひとつをとっても、昨今は従来と考え方が違います。見せ場の設け方、見せ方、そのための作り方。更には掛かるお金も期間も。常に変化し続けます。だから終わりがない。でも、この変化こそが先端の業界にいる醍醐味であれば、その変化を実感している自分は幸せ者のはずなんですが……正直に言うと幸せすぎて苦しいのが本音です。昔、キャリアがあれば仕事はペースアップする、とか言ってた人がいますが、大嘘。キャリアがあればリスク回避はできます。が、結局、新たなハードルが待ちかまえていて、それを越える新しいノウハウを見つけ出さなくてはなりません。そしてそのハードルを越えるキャリアが積まれたらまた新たなハードルが……「おい！　お前は仕事は辛いだけだよって言いたいだけのか⁉」と言われそうですね。違いますのであしからず。

　では今回のまとめです。以前言ったかもしれませんが、俺の仕事は確かに辛いです。楽しくないときが多い。でも面白いから続けています。俺はクリエイターのモチベーションで最高に健全な状態とは、楽しさを求めるのではなく、仕事自体に面白さの追求をすることだと信じています。これは今までで間違いだと思ったことは一度もありません。でもこれは確かにしんどい。でも悩みつつ、しんどいしんどいと言いつつも、毎日続けてこられたのは、出会いを大切にしてきたからです。改めて感謝したいと思います。自分が15年間夢中で手にいれた宝物。出会ったすべての人、すべてのモノにありがとう。そしてこれから出会う人たち、よろしくお願いします。ではまた。

第２特集

リアルすぎて困っちゃう！
～3Dのお悩み解決します～



ゲームの映像表現は加速度的に進化し続け、圧倒的な臨場感と演出効果を実現している。しかしその一方で「３Ｄ酔いを起こして満足にプレイできない」「距離感がつかめない」といったトラブルを体験した方も多いだろう。では、これらのトラブルは、そもそもどのようなメカニズムで発生するのか、そして抜本的な対策は存在するのか。そんな気になるポイントを、研究者、ゲーム開発者双方の視点から探る！

早稲田大学 河合助教授に聞いてみた

3D酔いは解消できるの？
―発生のメカニズム、そして対策は―

TEXT BY MIDIはらふじ

ハードの進化とともに現れた、「3D酔い」というマイナスベクトルの副産物。リアルなゲームが増えてきた今だからこそ、あらためて考える必要があるはず。

3D空間で映し出された映像を見ているときに、乗り物酔いと同じような感覚に陥ってしまう「3D酔い」。読者の中にも激しい3D酔いのため3Dのゲームはプレイできないという方もいるだろう。だが、そんな人がいるのを無視するかのごとく、一人称視点、疑似3Dのゲームは増え続けている。この状況がしばらく続くと予想される今、ユーザーは個人レベルで3D酔いを正しく認識し、自己防衛する必要があるのではないだろうか。3D酔い発生のメカニズムと対策について早稲田大学大学院国際情報通信研究科の河合助教授に聞いた。



河合 隆史 Takashi Kawai

93年に早稲田大学人間科学部卒業後、大学院、助手を経て02年より現職。先端メディアの応用と評価に関する研究に従事。博士（人間科学）。

3D酔いのメカニズムはまだ解明されていない

編集部（以下、**編**）■まず、3D酔いが発生するメカニズムについてお聞きしたいんですが。

河合助教授（以下、**河**）■実は、なぜ酔いが起きるのかというメカニズムについては、いろんな説があるんですが、まだ解明されていないんです。現在は感覚不一致説というのが有力視されていますが。

編■それはどのようなものなんでしょうか。

河■人間の脳内には、目から入ってくる情報と、その他の感覚器官や体から入ってくる情報を統合して、バランスを取りつつチェックする機能があるんですね。それがあるため、目から入ってくる情報は揺れているんだけど、体から入ってくる情報は揺れていない状態に陥ったとき、情報に不一致があると脳が判断して、不快感を身体にフィードバックするという説なんです。ゲームをしているときは視覚情報だけが動いていて身体は動いてない状態なので、この説が3D酔いの原因として最も有力視されています。ほかにも、自分は動いていないのに動いているような刺激、いわゆる視覚誘発型自己運動感覚（ベクション）というものがあります。中に点が描かれたドラムを頭にかぶせて、そのドラムを回すと、自分が回ってるように感じるでしょう。このように周辺視野に移動する情報が入力されると、自分が運動している感覚に陥るんですね。これも酔いの原因のひとつとして考えられています。また、車の助手席に座る人が酔いやすいのと同じように、予測しない視覚情報、動きや振動といった運動感覚が入力されるために酔うことも考えられます。このように、ひと口に「酔い」と言っても考えられる原因はいくつもあって、単純な問題ではないんです。

酔いやすいゲームの映像は4つのパターンに分類される

編■こちらの研究室では具体的にどのような3D酔いの研究を行っているのですか？

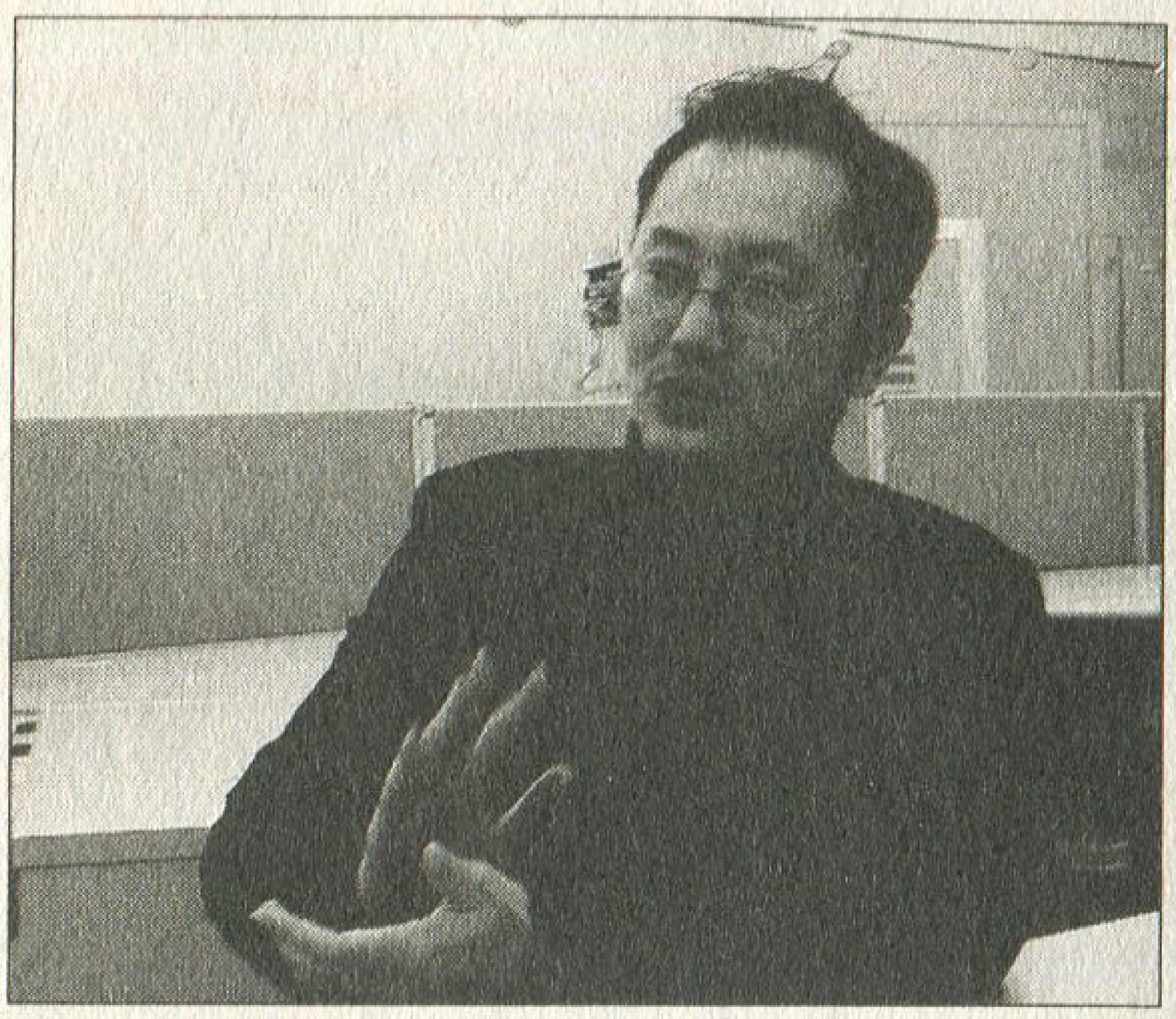
河■まず、酔いやすいと思われるゲームソフト

をいくつもプレイして、気持ち悪いと思った場面をひとつのゲームから100パターンぐらいピックアップし画像解析を行いました。すると、いくつかの酔いやすいゲームの映像のパターンが見つかったんです。振動運動を含む映像、回転運動を含む映像、急激な眼球運動を引き起こす映像、認知的な矛盾がある映像の4つです。

編■4つ目の〝認知的な矛盾〟というのは？

河■たとえば主人公の背中が常に見えているゲームで、壁のそばを歩く時、壁がキャラクターの横や背後にある状態になりますね。でも、そういう状態は本来あり得ないはずなんです。

編■確かに、自分の真横にある壁は横を向かない限り見えないはずですもんね。



河■そういうふうに普段は見えないものが視覚的に入力されている状態のことを、われわれは認知的な矛盾と呼んでいます。

編■なるほど。そして、その4つのパターンを元にいろいろと分析していくわけですね。

河■ええ。まずはその4つのパターンに当てはまる動きをシンプルなCGでまねて何種類か作り、パラメータを変えて被験者に見せたんです。つまり、酔いの症状がどう変わるのかの評価実験ですね。これにより、水平方向の振動に比べて垂直方向の振動のほうが効くとか、あとは回旋運動は酔いやすいなどの結果が出ました。

編■質問ばかりで申し訳ないんですが、回旋運動というのはどのようなものなんでしょうか？

河■ある物を凝視してるときに、首を横に倒しても、視界ごと世界がぐらっと横に倒れたりはしませんよね。それは首を横に倒す動きに合わせて眼球が反対方向に回転してるからなんです。これが回旋運動と呼ばれるものですね。これがゲーム画面で起こると酔いやすいんです。

酔わないための方法、酔わせないための方法

編■ではそれらを踏まえて、酔わないための対策を教えていただきたいのですが。

河■おしなべて言うと、ディスプレイとの距離を離したほうが酔いにくくなる傾向にあります。また、ゲームによって最適なプレイ環境は変わるようなので、部屋の明るさや視距離を変えてみるなどの試みは有効かもしれません。

編■ゲームで酔いやすいユーザーは、「このゲームならここからだと酔いにくい！」というポイントをまず探してみるのもひとつの手だと。

河■そうですね。プレイ環境で言えば、音響をうまく使うことで視覚の安定した情報抽出をサポートをすれば、酔いが軽減される場合もあるみたいです。視覚と聴覚のなど、情報をより一致させるわけですね。あと余談ですが、ふつうの乗り物酔いに対する対策は有効だと思いますよ。たとえば酔い止め薬を飲んだりとか（笑）。

編■あっ、薬は有効ですか！

河■ええ、おそらく。酔い止め薬を服用するということは、酔いを強制的に起こさないわけですから。まぁ、そこまでしてゲームをやる必要はあるのかという考えもありますが（笑）。

編■では逆に、酔うゲームを作らないために作り手側が気をつけなくてはならないことは。

河■やはり、安定した目の動きをさせる映像、頭の中で予測が立てられる移動や演出が重要だと思います。そういう部分に気をつかうだけで、かなり酔わない快適なゲームになると思います。

ゲームがリアルになって良い点
シミュレーターとして、より正確なプレイを追求できるようになる。一見悪い点があるように見えても、往々にして問題があるのは、ソフトではなく、プレイヤー自身だ。（茨城県　C.G.PONN.）

『ブレイクダウン』の上プロデューサーに聞いてみた

ゲームクリエイター本来の目的は、良いゲームを作り、それを少しでも多くの人に遊んでもらうことだろう。だが今のゲーム業界では、3Dでリアルなゲームを作るということと3D酔いという病が表裏一体で存在している。このアンバランスな状況を、最も3D酔いしそうなゲーム、すなわち一人称タイプゲームの作り手はどのように受け止め、またその中でどう制作しているのであろうか。これまでに類を見ない"酔い"に特化した開発者インタビューに、XBOX用ソフト『ブレイクダウン』の開発プロデューサー・ナムコ上氏が答えてくれた。作り手側の苦悩と選択、そして追い求める道の答えが、そこにはあった。



上 博文 Hirofumi Kami

ナムコ・CTクリエイティブグループ所属。『ブレイクダウン』ではプロデューサーを務めた。現在は同ソフトの海外版ローカライズの作業中。

極論すると、ゲームとしてのクオリティを求めた

編集部（以下、**編**）■まず、そもそもなぜこのゲームを3Dで作ろうとしたのか教えていただけますか？

上プロデューサー（以下、**上**）■『ブレイクダウン』の初期構想として、ゲーム世界を自分の世界としてリアルに体感・体験できる方法を、シンプルに追求しようという考えがあったんです。それを求めていくと、自分の姿が画面に見えるよりFPSのほうが主人公になりきれる、ひいてはゲーム内での事件がプレイヤー自身に降りかかってきてるように思えるだろうと。そういう部分をひたすら追求したのが『ブレイクダウン』っていうゲームだと言い切ってもいいと思ってます。

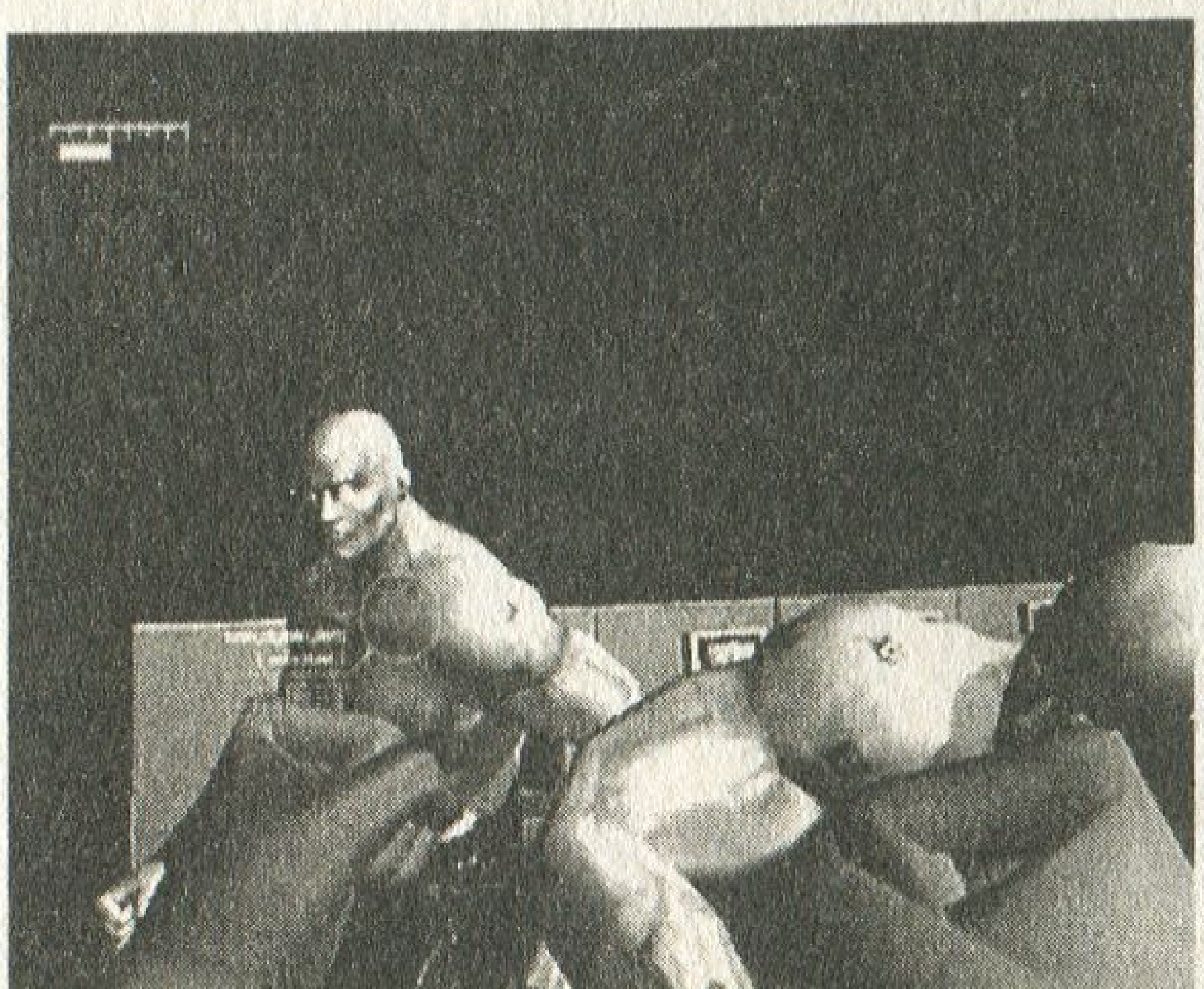
編■こういうタイプのゲームだと、どうしても3D酔いは切っても切れない問題だと思うのですが、やはりそれに関しては企画当初から頭に入れてあったのでしょうか。

上■そうですね。このシステムに決めた時点で「酔うんじゃないですか？」ってツッコまれることはわかってたので、「酔わない工夫はします」っていうふうに企画書にも書きました。実際にどう工夫をするかは、ゲームを作りながら決めていきましたね。

編■具体的にはどんなふうに？

上■臨場感を損なわない範囲でカメラのブレる動きを抑えるということはしましたね。ほかにも「こうすれば酔わなくなるだろうな」ってアイディアはいくつかあったんですけど、『ブレイクダウン』でそれを採用すると当初の趣旨だったダイナミックな演出であるとか、リアルさを追求するという方向性が損なわれそうだったので、あえて採っていないです。

編■少々言葉は悪いかも知れませんが、3D酔いの心配よりもゲームとしてのクオリティを求めていこうとしたとわけですね。



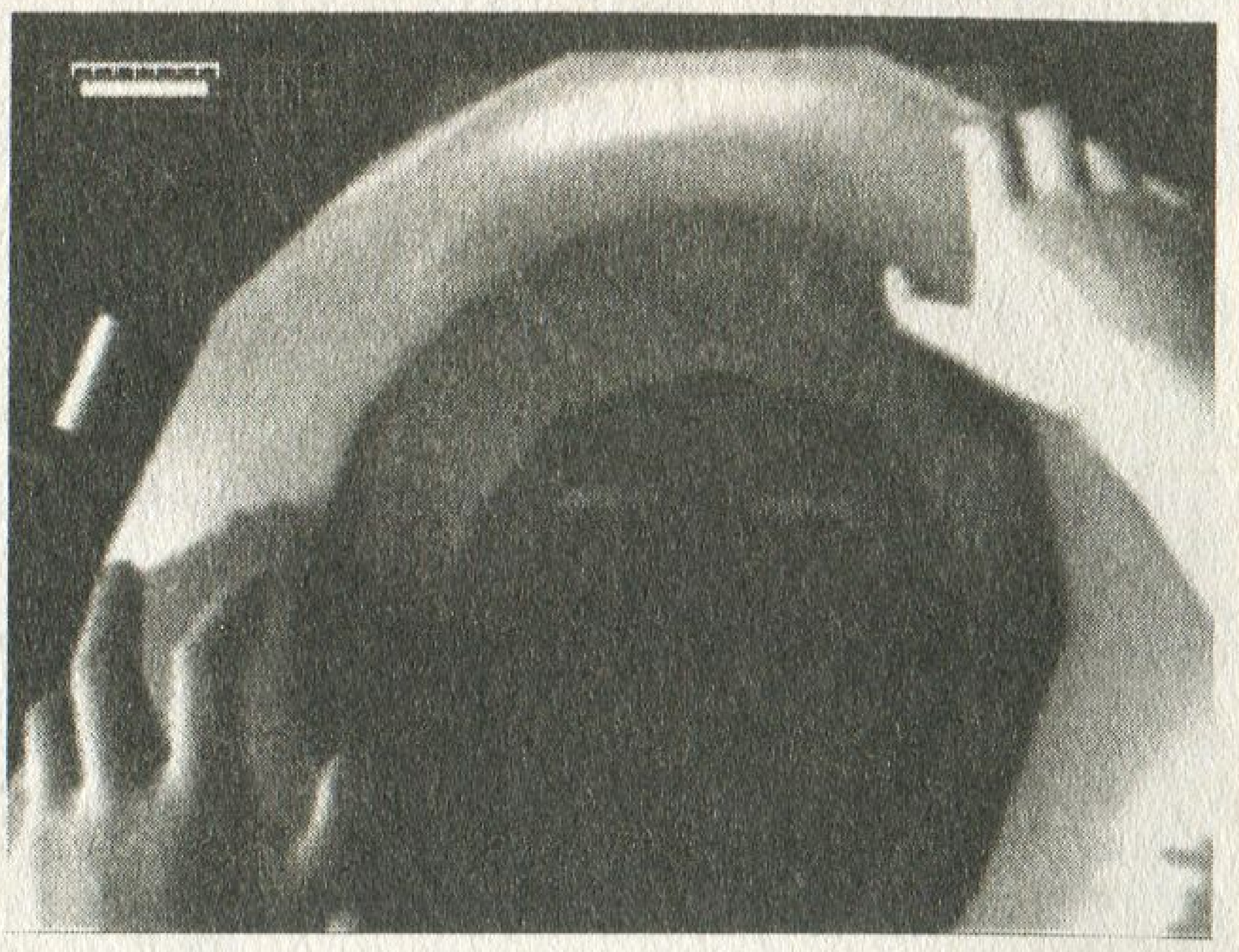
上■極論するとそうなります。全体で見た場

合に……、全体というのは日本国内だけじゃなく、アメリカをはじめ外国での発売も視野に入れるならそうしたほうがいいだろうと。

編 ん？ それはどういうことですか？

上 日本人がテストプレイすると何人かは酔うんですが、不思議なことにアメリカ人は「全然大丈夫だよ！ オッケー、オッケー！」って言うんですよ。今以上に激しい動きをしているバージョンもあったんですが、それでも全然酔わなくて。アメリカ人全員がそうじゃないんでしょうけど。

編 へぇ～、それは初耳です。〝アメリカ人は3D酔いに強い説〟（笑）。



上 ちょっと乱暴な言い方かもしれませんけどね（笑）。でも、そういうことも踏まえて『ブレイクダウン』という作品の持つリアルな動きやダイナミックな部分を、どれだけ多くの人に伝えられるかという観点から考え、今回は当初から追いかけていたものを重視しようということになりました。

ゲームに没入することで酔わなくなるかもしれない

編 開発の途中でスタッフの方が酔ってしまったとかいうことはありませんでしたか？

上 酔いやすい人からは「プレイできない」という声がありましたね。でも、だんだん慣れてくるみたいで、最後のほうは普通にプレイしていましたよ。

編 慣れもあるんですかね。

上 かもしれませんね。あと、冗談みたいな話ですけど、ゲームを始めてすぐに主人公のデリックがゲロを吐くシーンがあって、そこでもらいゲロをしちゃった人もいたみたいです。

編 もらいゲロ！

上 でもその件で救いだったのは、そのもらいゲロをした人はそれですっきりしたらしくて、そのあとは酔わずにプレイできたみたいで。こちらは狙ってないんですけど、効果がすごく高いんであれば、次回からは必ずそういうポイントを入れるかもしれません（笑）。ま、それは冗談なんですが、僕はユーザー側の心の持ちようも重要だと思うんです。「オレはデリックになってガンガン戦うぜ！」ってやる気マンマンで遊ぶのと、何気なくコントローラーを持ってプレイするのではのめり込み度が違うと思います。ゲームに没入すれば、現実世界とのズレを感じなくなって酔わなくなるかもしれません。あと、僕らもようやく今回1作目を世に送り出すことができたので、これで得られるユーザーさんの声を次回作などに活かしたいんです。ですから「このシーンのこういう動きで酔った」という報告など、どんどん送ってほしいですね。

結論 念のため酔い止め薬の用意を

PS草創期に比べれば、作り手側の技術やノウハウも格段に向上し、根本的に酔う原因を含んだゲームは少なくなっている。しかしそれでも酔う場合は、ゲームに感情移入して現実との違和感をなくす工夫が有効だ。念のため乗り物酔いの薬を用意しておけばさらに安心。

ゲームがリアルになって良い点 リアルになればいいさ。どーせその方が売れるでしょ？ 北米で。（千葉県 カベジマイサム）

思い通り動かせない！

―ラジコン型操作システムの今後―

TEXT BY 編集部

最初のうちはたいてい「あれ、あっちを向くにはどうしたら……あぁっ逆だ！」とか「さっき抜けたドアをまた開けちまったよ！」などとパニクるラジコン型ゲーム。これを解消するには？

『サイレントヒル4』の今村プロデューサーに聞いてみた

『バイオハザード』のヒット以来、一気に普及したラジコン型操作システム。操作しているキャラクターの置かれている状況がわかりやすく、視点（カメラアングル）による演出も容易であるという利点から、ホラーものやステルス型ACGなどで広く採用されているシステムだが、昨今あまりにも「操作できて当然」という風潮が強く、初心者に対するケアが欠けてはいないだろうか。代表的ラジコン型AVGのひとつ『サイレントヒル』シリーズの開発者である今村氏に開発時の苦労や裏話を交えつつ語っていただいた。



今村 哲裕 Akihiro Imamura

94年コナミ入社。『サイレントヒル』でメインプログラマーを務めて以来、シリーズ全作品に携わる。最新作『サイレントヒル4』が発売間近。

戦闘システム、カメラ視点その独特の工夫は

編集部（以下、**編**）まず、『1』ではどのようなお仕事をされていたんでしょうか。

今村氏（以下、**今**）『1』の時にはプログラマーだったんですよ、ゲーム全体のプログラム面での管理も行っていました。

編 ラジコン型の操作システムだと通常、たとえば『バイオハザード』のように、遠距離の敵でも自動的にロックしてバンバン射撃、という距離を取るプレイになると思うんですけど、『サイレントヒル』だとツルハシなどの近距離武器の使いどころも重要ですよね。普通に考えると難しそうに思えるんですけど、やってみると自然にできるのが不思議で。いろいろ微妙な調整が必要で大変だったのではないかと思うんですが。

今 まぁ『サイレントヒル』も敵をロックして戦うという仕組みそのものには変わりはなくて、打撃系のときも構えたときに自動で敵の方向を向くようにはしています。銃の場合はもちろんそうですが。

編 でも銃の場合は距離が離れると当たりづらくなりますよね。主人公はただの一般人という設定、ということで。

今 そうそう。近いとよく当たるけど危険が高い、遠いと当たりにくいけど安全に倒せる、というゲーム的なバランスの面を考えてそうしていたところでもあります。打撃武器に関しては、当初もっと攻撃モーションが遅かったんですよ。僕らとしては、ボタンを押して攻撃がヒットす



霧に包まれた人気のない街と、いたるところ錆だらけで死体が転がる夜の世界の二重構造を提示した初代『サイレントヒル』。不気味なクリーチャーのデザインはもちろん、この独特の映像表現で、当時"最恐"の呼び声も高かった

ゲームがリアルになって良い点

「ニンゲン」の動きがよく伝わること。（埼玉県　HDK）

る、そのタイムラグをうまく調整して敵にヒットさせる面白さを狙っていたんですけど、海外の人間にプレイさせたところ、どうも彼らは単純に「反応が遅い」と感じるらしくて。アメリカなどではFPSのアクションが主流ということもあって、非常にクイックな反応を好むんですね。当初から海外流通を狙っていたタイトルでもあったので、その辺を調整しました。

編 『サイレントヒル』は全体的に視界が狭いというか、夜だったり霧だったり、かなり特殊な状況で展開するゲームだと思うんですが、カメラ視点で工夫された点などはあるでしょうか。

今 カメラに関しては、もちろん酔わないようにするという意識もあったんですが、カメラの連続性を失いたくない、というのがありました。たとえば通路の角を曲がったときに、後ろから追っていたカメラが、いきなり前に回ってくると、ちょっと混乱しますよね。だから可能な限り後方を追随する視点にしました。ドアを開けて次の部屋に入ったときなども、キャラクターを正面からとらえるアングルにはせず、頭上10センチほどの位置で前方を映すようにしています。

編 そうですね、一見迷いそうだな、とは思いますけど、実際にはかなりスムーズに、混乱もなく進めますからね。

今 連続性が保たれていると、だいたい自分がどっちを向いているのかが頭の中で保たれるんですよ。迷わせない工夫としてはうまくいったんじゃないかと思いますね。



『2』ではオプションで操作方法の変更が可能に。通常のラジコン操作型と、キャラクターの向きと関係なくスティックを入力した方向に移動するタイプを自由に選択できた。新たな操作システムの模索が垣間見えるポイントだ

快適なプレイを実現するには細かい気づかいが重要

編 そのほかに、たとえばマップの構成やオブジェクトの配置など、ユーザー誘導の面で気をつけたところはありますか?

今 背景などで工夫したのは、できるだけ単調にならないように、という点ですね。同じような風景に出くわすと、元の場に戻ってきたのか、背景使い回しの別の場所なのか(笑)、プレイヤーにはわかりづらいですから。ほぼ完全に一個の街を再現するというのが目的でもあったので、そこはかなり手間をかけましたね。あとはモデルを設計する上で、できるだけ狭いところを作らないようにしました。狭い場所ではキャラを操作しづらいだけでなく、追従するカメラの動きにもかなり無理が出ますから。それでも追従が難しいところでは、アングル切り替えで対処しました。

編 たとえば画面中のオブジェクトにぶつかったまま引っかかって移動できない、みたいなこともよくありますよね。

今 そうそう、それもやっぱり工夫しなきゃいけないところです。そういう場所ではキャラを滑らせたり、向きを補正してあげたりします。また背景のオブジェクトを、見た目は長方形などでも角の部分を削って台形にしたりするんです。そうすると引っかからないわけです。操作するのも四苦八苦な人が、さらに引っかかりで動きが止められたら最悪なので、そのようなストレスはなくそうと思いました。ラジコン操作は難しいかもしれないと思ったので、いかに操作感を良くするかという点は開発中常に考えて

ゲームがリアルになって良い点　スポーツの戦略的な部分をゲームから学べる。(愛知県　SSPS)

いましたね。

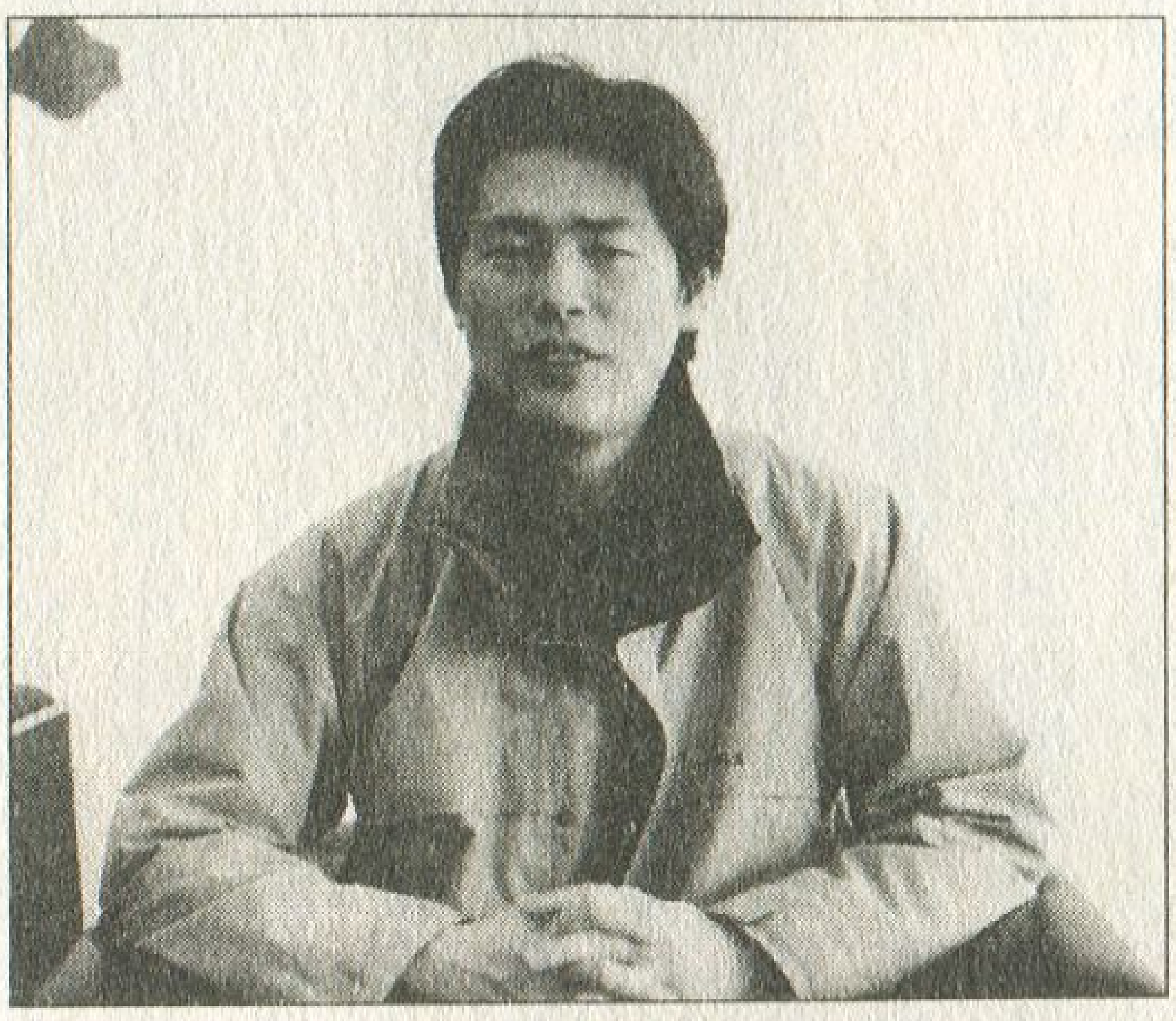
さらなる進化をとげる最新作『4』とは

編■最新作『4』なんですが、何か抜本的な変更点はあるのでしょうか。

今■そうですね、今までと大きく違う点は、幽霊っぽい敵がいるというところでしょうか。今までのクリーチャー系の敵ですと、ドアを抜けたりしたら逃げ切れたりしたじゃないですか。でも今回は壁とかドアも抜けてきたりします。

編■うわ、やばいですねそれ（笑）。

今■ですから、ずっと追われている感覚、という怖さになると思います。あと、自分が開けようとしたドアから敵がわいてきたりしてですね、それを何とかしないと通れない、みたいな仕掛けもあります。ちょっとイラつくと思いますけど、通りたいけど通れない、その辺のジレンマを演出するところもありますね。あと操作に関してなんですが、今までだと武器やアイテムを切り替えたり使ったりする場合は、必ずメニュー画面に入ってゲームを一時停止するので、展開や作戦をゆっくり考えることもできたと思うんですけど、今回は画面の下部にアイコンが出て、リアルタイムでアイテムや武器を選んで使うという感じです。これは実はネットワークゲームがヒントになっていまして、あれってゲームが途中で止まることがないですよね。だから緊張感がある。そういう感覚を取り入れたいというのがありました。『サイレントヒル』はホラーゲームなので、途中で冷静になってしまうのを何とかしたいと考えていたんですが、これでさらに恐さが増したと思います。



編■そういうシステムですと、本当にプレイヤーがパニクるというか（笑）、逃げ回ったり戦ったりしているうちに訳がわからなくなるかとも思うんですが。その辺の調整はどのようにしているんでしょうか。

今■とりあえずアイテム、武器関連の並び方には気をつけてますね。攻撃系、鍵類、回復アイテムという具合に、カテゴリーごとにソートして、一番操作の手数を少なくできるようにはしています。あとカメラに関しては従来のスタンスは変わってないですし、すぐ視点を後方に戻すボタンも残しています。

ラジコン型は衰退するのか

編■これからもラジコン型と称されるゲームはたくさん出てくると思いますが、改善の余地といいますか、「ここを変えたらもっと良くなる」というようなご意見はありますか？

今■うーん……、ラジコン型は、言い方は悪いですが、正直ちょっと廃れてきていると思います。私は『マリオ64』型と呼んでいますが、レバーを倒すとキャラクターが画面のその方向に動く、っていうタイプのゲームが最近は多くなってきてますし。結局ラジコン型っていうのは、ゲームの世界が3D空間に変わって、カメラアングルが瞬間的にあちこち切り替わるようになったときに、じゃあ操作方法をどうするか、と考えて、「常にプレイヤーがキャラを一定の法則で動かせれば混乱がないだろう」ということで編み出された、一種の苦肉の策だったのでは、と思うんですよ。だけど今度は、ゲームに慣れている人は問題なくなじめるが、いわゆるライトユーザー層が戸惑うことが多くて「じゃあ見たまま動かせたほうがいいじゃないか」となったんだと思います。今の主流はやっぱり後者の

タイプですね。ラジコン型ももちろんそれはそれで優れたシステムなんですが、これからは少なくなっていくんじゃないかなと思います。

編■ライトユーザーと言いますか、本当に入り口のところでつまずいている人に対してのアドバイスは何かありますか？

今■ラジコン型の操作系になじむには、もうキャラになりきるしかないんじゃないかなぁ、と（笑）。自分の気持ちを極限まで投影していってもらえればラジコンタイプでも比較的スムーズにできると思いますよ。



過去の作品の優れた点は維持しつつ、より恐怖と狂気を追求した演出、デザインとなった『3』。また、主人公が中年男性から少女となったことにより、より深い絶望的状況の描写や、戦闘の恐怖感を倍増させることに成功している

結論 とにかくキャラクターになりきれ！

カメラ視点が頻繁に切り替わるラジコン型操作システムのゲームでは、プレイヤーがいかにキャラクターに自分を投影できるかにかかってくる。慣れないうちは、あまりゲームを客観的にとらえ過ぎず、ストーリーを堪能する姿勢で臨むなど、感情移入に努める工夫をしたい。

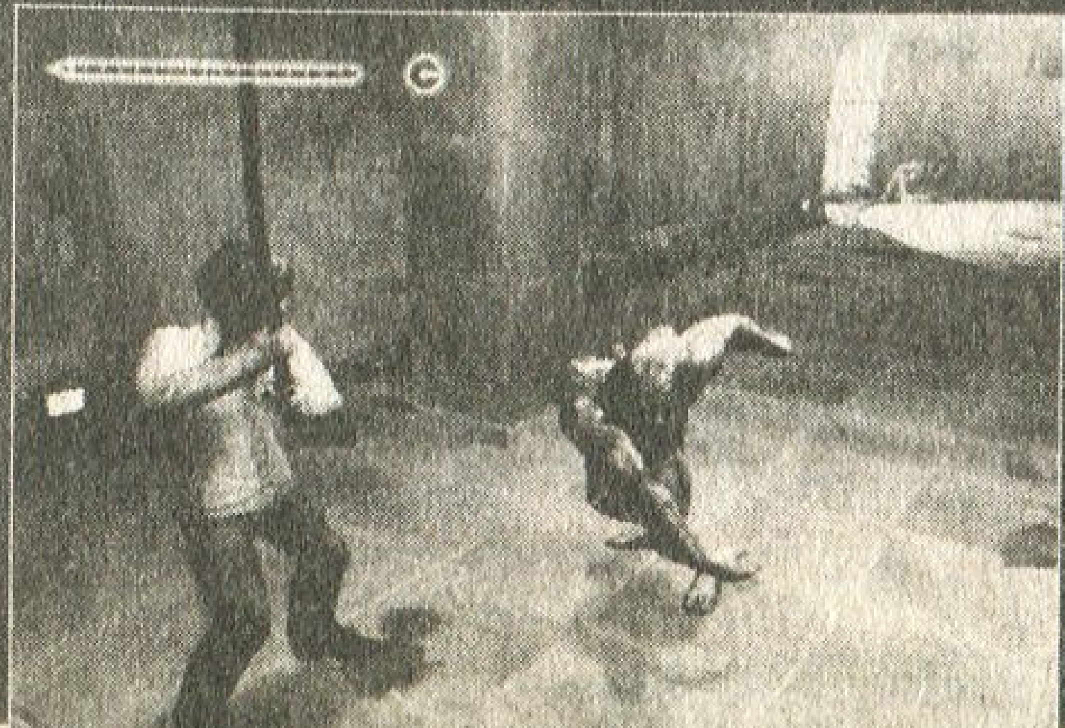
メーカー側も、現在のラジコン型に満足することなく、常に研究を進めている。今後はカメラ演出やマップ構造の改善といったマイナーチェンジ的な技術向上にとどまらず、よりプレイヤーの操作感覚になじみやすい別次元のシステムも続々登場してくることだろう。

つまるところ、ラジコン型ゲームにおける操作の問題は、ほとんど時間と慣れが解決してくれるものである。「ズバッと華麗に攻略してやる」などと変に構えず、あくまで作品を楽しむ姿勢でゆっくりプレイするのが一番だ。

最新作『サイレントヒル4』はこんなゲーム

今回の主人公は、謎の力によって自分の部屋に閉じ込められてしまった青年・ヘンリー。これまでの作品が、街という広大なフィールドをさまよう恐怖をテーマにしていたのに対し、『4』は限定された空間の中で、日常が突然悪夢の世界へ変貌する恐怖を描いたものとなる。システム面ではインタビューにもある通り、カメラ演出などの優れた点は残しつつも、大きな変更が加えられているもよう。コナミでは「シリーズとしての〝らしさ〟よりも、とにかく恐怖を追求していったら結果的に『サイレントヒル』になった」と表現し、『4』が単なるシリーズの最新作ではなく、まったく違った作品であることを強調している。6月17日発売予定。





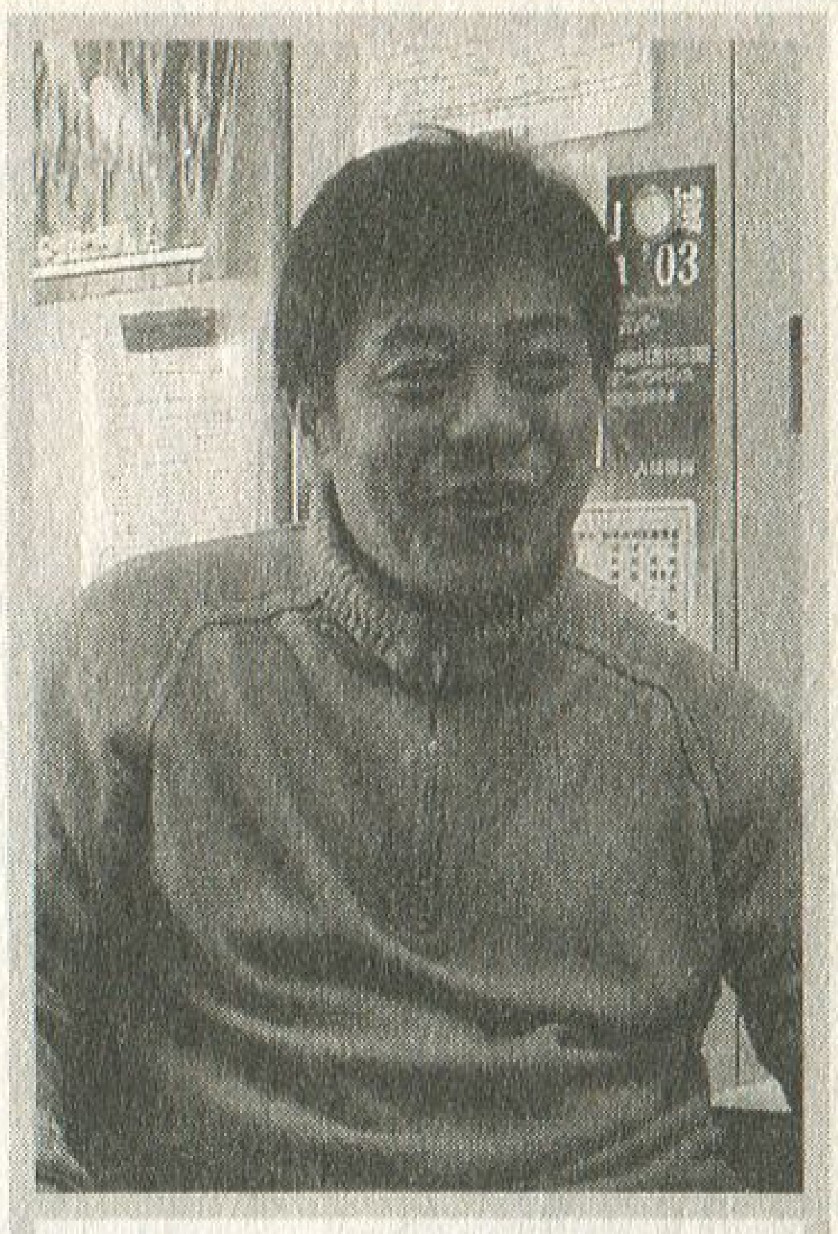
公式サイト http://www.SH2004.com

方向も距離もわかりません！
―ゲームにおける3D空間のありかた―

TEXT BY MIDIはらふじ

ゲーム映像は、平面的なものから立体的なものへと進化を続ける。モニターに映る奥行きある世界は、どこまで進化していくのだろうか。

東京大学 開助教授に聞いてみた



開 一夫 Kazuo Hiraki

工学博士。（旧）通産省電子技術総合研究所主任研究官を経て現職に。専門は発達認知神経科、機械学習。人間の認知メカニズムの解明が目標。

「3D空間を完全に再現した、超リアルなビジュアル！」……ゲームの紹介記事でこのような説明を見かけることは今や日常茶飯事。3D空間を再現することは現在のゲーム業界の流行でありスタンダードな技法だが、実はゲームで3D空間の映像を正確にユーザーに認知させることは不可能に近い。なぜならテレビなどのディスプレイは平面2Dで、ゲームの3D空間はそこに映し出されているだけなのだから。

人間の視覚が捉える3Dとテレビに映る疑似3Dの違い。空間認知の鍵はそこにあるのではないだろうか。東京大学の開助教授にお話を伺った。

3Dのゲームの映像には必要な情報が足りていない

編集部（以下、**編**）■では早速、3D空間の認知のメカニズムについてお教えいただきたいのですが。

開助教授（以下、**開**）■ええと、〝プロプリオセプション〟っていう感覚があるのはご存じですか？

編■すみません、まったくわからないのでそのあたりから説明していただきたいのです（笑）。

開■はい（笑）。プロプリオセプションというのは、日本語では自己受容感覚と呼ばれているものなんですけど、たとえば目をつぶってても自分の手の位置がどこにあるのかわかったり、運動できたりしますよね。そういうふうに自分の姿勢とか、身体に関する情報をフィードバックする能力のことなんです。で、ゲームの場合、たとえば3D空間を移動する場合は、通常のプロプリオセプティブな感覚ではないわけです。つまりそれこそがゲームで、身体を動かさなくても視覚的なイメージだけで動くことができる。でも、その感覚にはタイムラグや感覚などのズレが生じていますよね。そのズレにより、プロプリオセプションとビジョンの関係がうまく切り替えられないと、3D空間の把握が苦手な人だってことになるんだと思うんです。

編■ゲームは通常コントローラを握ってプレイして、スティックを上に倒すと前に進む、下に倒すと後ろに下がるというのが基本ですが、やっぱりそういう手の動作と実際の感覚のズレみたいなのも原因としてあるんでしょうか。

開■あるでしょうね。普通は足で前に進むわけですから。あとは、オプティカルフロー（光学流動）も原因のひとつとして挙げられると思います。実際に試してみましょうか。手を前に出して人さし指を立てて、その人さし指を見ながら頭を右に動かしてもらえますか？

編■（言われたとおりにしながら）こうですか？

開■ええ。すると、指より手前にあるものが、左へズレて動きますよね。

編■あっ、ホントだ！　ズレました！

ゲームがリアルになって悪い点　ゆめがない。（兵庫県　おやてん）

開■普段は意識していないことですが、こういう目の動きもあるんです。ところが主人公の視点で描かれているゲームの場合、ここまでしているものはまだ出てきてない。いろんな技法を使えば画面の中に奥行きを持たせて3Dっぽくは見せられるけれども、ある固視点を定めて周りの映像をズラすということはできないんですよね。このように、いま言われている3Dというのは必要な情報、たとえばさっき言ったプロプリオセプションもそうですし、奥行きに対する感覚もそうですし、そういうものがいくつも足りない状態なんです。

編■あくまで平面上に描かれた疑似3Dなんですね。

開■そのとおり。僕から見れば逆にそれだけたくさんの情報が抜けてるのに空間が表現できているほうが面白いぐらいで。だから、普通のところではちゃんと空間的な感覚は得られるのに3Dのゲームの空間になったときにできないというのは、ある意味しょうがないのかもしれないですね。

編■じゃあ、逆に3Dゲームを違和感なくプレイできる人というのは……。

開■リアルな世界での3D空間認識とゲーム世界での3D空間認識の切り替え、マッピングが上手にできているんでしょうね。そういうのも研究テーマとしては非常に魅力を感じます（笑）。

編■3D空間の認識ができる人とできない人の違いって、どこにあるんでしょうか。

開■うーん、その質問は難しいですね。それは「方向音痴な人と、そうじゃない人の違いはどこにあるのか？」というのと同じで。

編■まだまだ研究の余地があると。

開■そうですね。昔、友人と僕である実験をしたんです。『ウィザードリィ』みたいな3D画面を見せて、ある地点にAとかBとか印を付けておいて、被験者に「あなたはAにいて、Bのほうを向いています。では、Cはどっちでしょう？」という、いわゆる空間能力の測定の実験です。その間違え方も、正反対の方向を指し示す人もいれば、まったく見当違いなところを指す人もいて、色々なんですよね。その辺のメカニズムはまだ解明できていないです。

すべての感覚を満たしたら それはリアルの空間と変わらない

編■先ほど3D視点で表現するときに失われている感覚があるとおっしゃってましたが、仮に将来、その感覚をすべて満たしたゲームが出てきたら……。

開■そうなると、リアルの空間と変わらなくなると思いますよ。ただ僕個人の考えとしては、ここからはゲーム、これからはリアルと区別してあげなくちゃいけないと思いますけど。リアルにしようとするベクトルって非常にわかりやすいけど、必ずしもリアルだと面白いか、リアルだと売れるのかというと、そうじゃないと思うんです。ゲームを作る側は「リアルなものにする」という想いが強いと思うんですけど、それが面白さに直結しているかどうかは別じゃないかなって。

編■おっしゃるとおりです（笑）。確かに、今のゲーム業界は何が何でもリアルに3Dにって風潮があって。にも関わらず、3Dの空間表現というものに対してはおしなべて非常に無頓着で「3Dでリアルに見えてればいいんでしょ？」みたいな雰囲気があるのも事実なんです。

開■ゲーム離れということが新聞にも載るようになって、余計にそういうことを考えなくちゃいけないと思うんですけどね。僕なんかに言わせると、リアルで体験できないものがゲームなんであって、ゲームはあくまでゲームらしさを追求すればいいと思うんだけど……、なんて偉そうなこと言うなって感じですが（笑）。

ゲームがリアルになって悪い点
現実世界で苦労していることをゲームの中でもしたくナイなぁ……。考えようですけど、わざとウソついたり、省略してくれたほうがバランスとれると思ってます。（北海道　COCヤスギ克政）

これからのゲームに求められる3Dとは

―疑似3D氾濫時代からの脱却―

TEXT BY MIDIはらふじ

今後、ゲーム映像に求められる「リアルな3D映像」とは一体どういうものなのだろうか。また、今以上の進化はこの先あるのだろうか？

95年以降停滞している3D空間の映像技術

　横スクロールや真上から見た俯瞰視点のゲームが流行していた世も今は昔。現在のゲーム業界では、猫もシャクシも3Dという状況になっている。リアルを追求する結果、人間の視点と同じように奥行きを感じられる3D映像が発達してきたのは当然の成り行きかもしれない。われわれが生活する現実世界をアレンジし、中世風な街並みやレーストラックの箱庭を構築する作業に開発者は時間を費やし、その精度の高さがひとつの評価対象となる。これが今のゲーム業界の常識であることに異を唱える者はいないだろう。リアルであることが間違いだなどと言うつもりは毛頭ない。だが、そのリアルが本当のリアルかは微妙なところだ。

　先にご登場いただいた東大の開助教授は「僕から見れば、それだけたくさんの（必要な）情報が抜けてるのに空間が表現できているほうが面白い」と述べていた。正確なリアルワールドを作り出すには不足する情報が多く存在し、だからこそゲーム内の3D空間は疑似3Dにしかすぎないのだと。

　リアルを追求する＝現実と同じ感覚をゲーム中で再現すること、ひいては人間のメカニズムを解析してそれをゲーム中に落とし込むことであるとするならば、ゲームにおける3D空間の構築技術にはまだまだ進化の余地はあるはず。なのに世に言う「〇〇をリアルに再現した」ゲームの数々は、人間の持つ感覚のうち視覚だけをメインに（その視覚ですらかなりおざなりにではあるのだが）追い求めているにすぎない。例外として95年に任天堂から発売された「バーチャルボーイ」が、視覚情報を利用してステレオカメラの要領で立体映像を見せる手法を提示したが、それがひとつの頂点であり、それ以降同様の技術がゲームの分野で使われたことはない。つまり言い換えれば、「バーチャルボーイ」が発売された95年以降、ゲームの映像は技術進化が止まってしまっているのだ。



家庭用ハードで唯一、3D表現の革命を実現したバーチャルボーイ。結果的に短命で終わってしまったが、その功績は正当に評価されるべきだろう

いま作り手がしているのは綺麗な絵の描き比べ

　映像の技術進化自体は停滞しているのにもかかわらず、ゲーム画面に詰め込まれる情報は増える一方で、より緻密に描き込まれたグラフィックこそがリアルであるとの認識が強まってきていて、「リアルであること＝良いゲーム」だとする風潮が強くなってきたように思える。が、その流れには首をかしげざるを得ない。なぜなら、リアルであることは単なるスパイスであり、ゲームの面白さの根本には成り得ないからだ。

　たとえば嗅覚に訴えかけてきたり触覚を刺激するゲームなら、これまで使用されてきた視覚、聴覚以外のリアルをつかさどる感覚を使用しているため、それ自体がゲーム性になる可能性もあるだろう。また『グランツーリスモ』シリーズのように実車に酷似した挙動とグラフィック、サウンドを「リアル」として売りとした作品もある。これなどは希少な例で、ゲームではなく実車に似た車に乗ること自体がゲーム性だという、ある意味シミュレータ的な部分を見いだしたからこそファンから支持され続ける特出した存在となったのだ。

　だが、今のゲーム業界で一般的に「リアル」と呼ばれているもの

ゲームがリアルになって悪い点　戦争というものを追体験できるが、痛みを伴わない危うさ。（鳥取県　EYES）

は、ただ単に画像の精度の問題であって面白さとはほぼ無縁のもの。開発者たちが躍起になっているリアルさの追求は、誤解を恐れずに言えば、ただ単に綺麗な絵の描き比べと似ているのである。

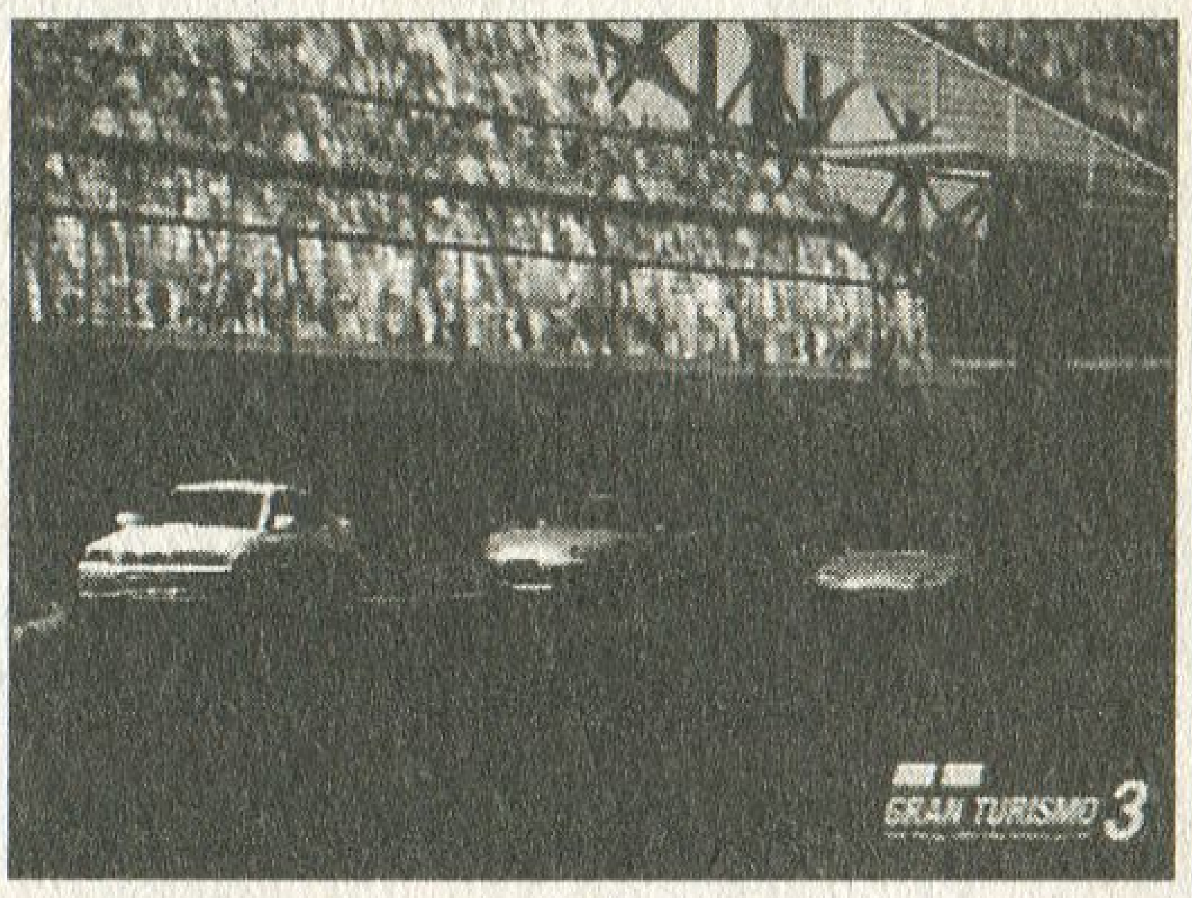
本当の「リアル」を生み出したいのであれば、より現実世界と似通った映像を生み出す技術を開発し、リアル感を追い求めるべきなのだ。それをせず同じ場所で足踏みをしている限り、ゲームにおける3Dの空間表現が「疑似3D空間」の域を出ることはないだろう。

真にリアルなゲームについて正しく認識する時代が来た

また、3D空間が採用されたゲームが多く発売されるようになった現在、3Dのゲームをうまくプレイできない人が多くいるのも忘れてはならない問題である。情報が多く欠けた疑似3Dゲーム映像を見せられ、現実世界と同じような動作してみましょうと言われてもできない人たち。再び開助教授の言葉を借りるならば「三次元的な世界とゲーム世界とのマッピングが上手にできない」人たちだ。

マイノリティだと言ってしまえばそれまでだが、「ゲームをプレイしたいが、最近の3Dのゲームは酔うし、うまく操作できないから遊ぶ気になれない」という人は確かに存在するのである。

しかし、そのマイノリティに対してゲーム業界が何かしらの対応を取ったことは、ない。たとえそれがゲーム人口の拡大を阻むことであったとしても、無頓着に「できないならば遊ばなくていいよ」と突き放していただけのように思えるのだ。だがしかし、新聞などでゲーム離れが大きく報道されるようになった昨今において、そのマイノリティを無視し続けることは自分の首を自分で絞めている行為でしかなくなってきた。メーカー側は、これまでゲームをプレイするつもりはあっても遊べなかった人たちが振り向くための努力を今こそすべきなのである。



「現実の車にどれだけ近づくことができるか」というベクトルで進化してきた『グランツーリスモ』シリーズ。まさに“リアルさ”が売り物だ

真にリアルなゲームとは何か。これについてはクリエイター・受け取り手側によって意見が違ってくるだろう。だが、平面モニタに映し出された疑似3D空間をリアルだとするのは、すでに時代遅れの感が出てきている。これから求められるリアルなゲームは、より現実世界に近い映像処理、感覚処理が行われ、その中で現実離れした物語なりテーマが体験できる、そういうものになってくるのではないだろうか。たとえば、視点をずらしたときに現れる映像変化をゲーム内で再現するだけでも革新的な映像進化となるだろうし、ハードの性能が進化した今だからこそ前出の『バーチャルボーイ』と同じような映像処理を使ったゲームが出てきてもいいかもしれない。

また、同じ映像を扱ったエンターテイメントである映画から技術を学ぶという手もあるだろう。ゼロから世界を構築してゆくゲームにはどうしても嘘が多くなってしまいがちだが、現実世界をベースとして撮影されている実写の映画には（たとえCGでさまざまな加工がされていても）嘘が少なく、その少ない嘘を現実に変換するための処理が行われている。その技術を吸収してゲーム開発の現場にフィードバックするだけでも、既存のものとは違った映像が作れるはずである。

「リアルとは何か？」としっかり認識し、単なるグラフィック描き込み量の比べあいからの脱却を行う。今のゲーム業界にとっては、これこそが急務であるはずだ。ユーザーが待ち続けている「これが本当にゲームなのかよ!?」という新鮮な驚きは、現在の映像技術の延長線上にはもう存在しない。思わずのめり込んでしまい、なおかつ誰もが楽しめる本当の3D空間は、これまでどのクリエイターも手をつけていなかった技術的な進化の先にこそある。

ゲームがリアルになって悪い点
とっつきにくくなる。初心者はつらい。（秋田県　ネットはDCで）

スパイフィクション

ゲームとして遊べなくはないが内容はパクリといわれても仕方ない

潜入物らしい楽しさはあるが、同ジャンルの有名作とあまりによく似た作りは、いくらなんでも問題がある。

text by 水野隆志

プレイ時間：18時間

好きなものを作れば似るのは当然？

「あずみ」や「スカイハイ」などの話題作を続々制作し、ハリウッドへの進出も決めた北村龍平監督。だが、この人の出世作となった「Versus」は、ちょっとヤバイ映画だった。

「死霊のはらわた」「ブレア・ウィッチ・プロジェクト」、そして監督が熱烈にリスペクトを捧げる「ハイランダー悪魔の戦士」など。物語も各シーンの演出も、とにかく既存の映画からの流用のオンパレードで、得体の知れぬパワーはみなぎっていたものの、批評家からは、そのオリジナリティのなさにかなり手厳しい評価が下された。確かに好きなものを作れば、多少似るのは仕方ないかもしれないが、大した工夫もせずにストレートに持ってくるのは、「面白ければいい」では済まされない問題だろう。

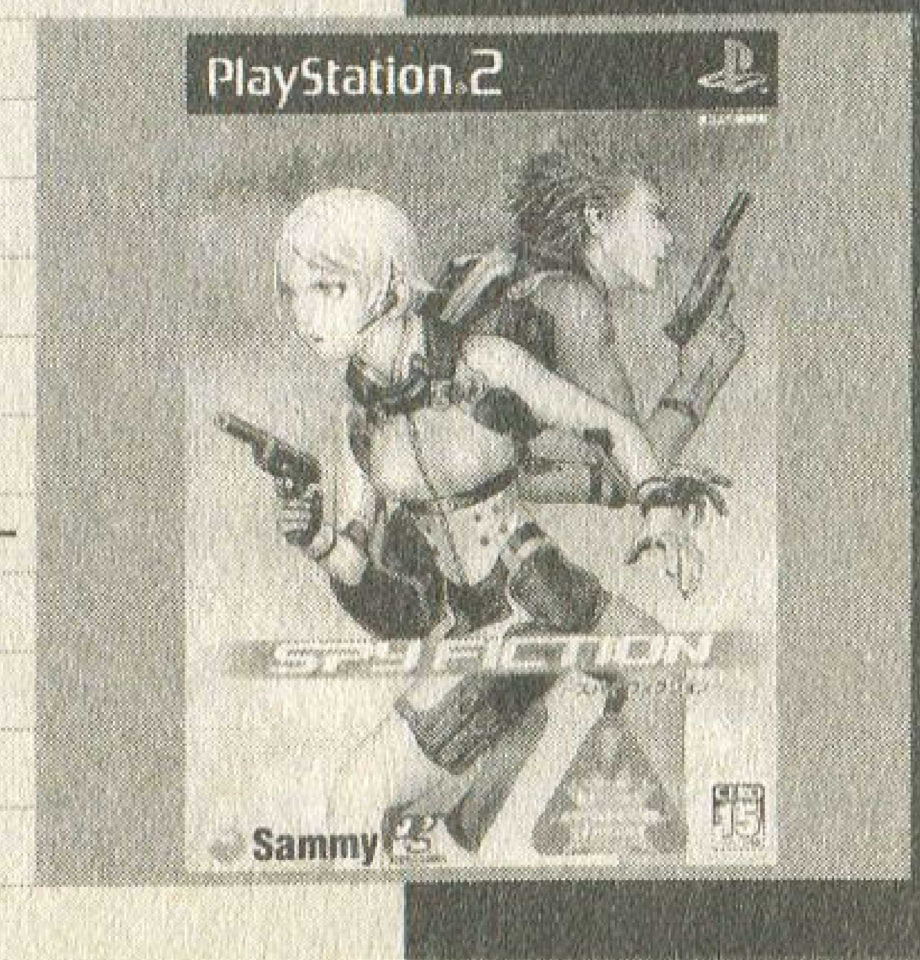
『スパイフィクション』も、これと同様の問題を抱えている。3DアクションAVGの定番ともいうべき潜入工作系の作品で、諜報機関のエージェントである主人公が、最新テクノロジーで作られた各種の装備を持って凶悪なテロリストと戦っていく姿を描く。この手のジャンルのファンなら、何の抵抗もなく、すんなりと入っていける世界観だ。各ステージには、監視カメラや赤外線感知装置など、これまたおなじみのギミックが用意されている。警備兵の隙をうかがいながら、なるべく戦闘を回避して進んでいくのがベストというゲーム性も理解しやすい。そういう意味ではファンの期待を裏切らない内容になっているといえるだろう。

しかし、である。

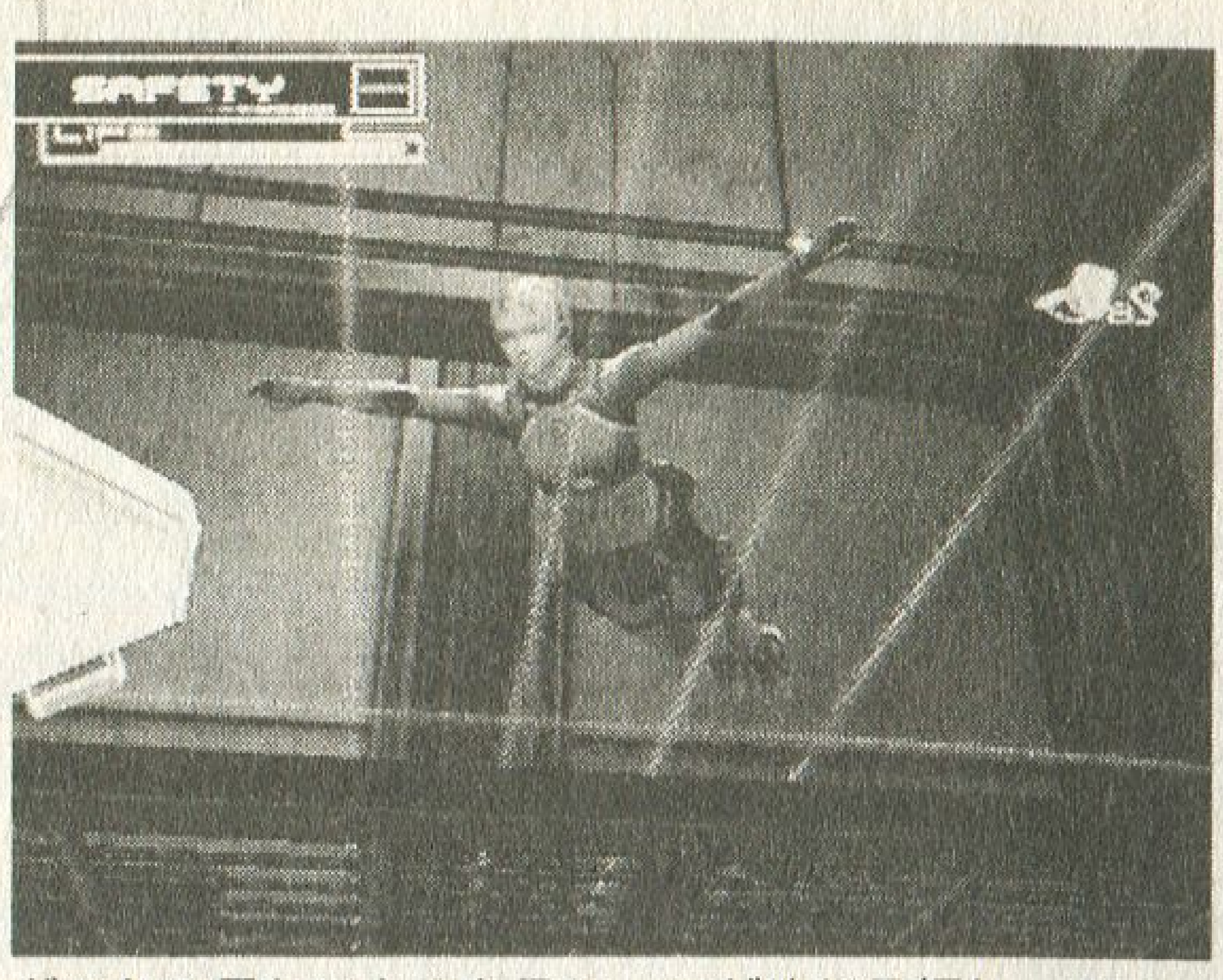
大きな問題点が2つある。

まずひとつが、あまりにも既存の有名作、はっきりいえば、このジャンルの草分けである『メタルギアソリッド』によく似ていることだ。チュートリアルを兼ねたプロローグステージで、冒頭いきなり「吹雪が吹く中、防寒装備の敵兵がZの文字を頭上に浮かばせながら居眠りをしている」といった映像をガンガン見せるのは、度胸がいいというか何というか。加えて主人公たちの主要な装備である光学迷彩の映像的な見せ方も、ほとんどそのまま。正直、万一訴えられたらまずいのでは、と危惧したくなるほどだ。

潜入工作系AVGにおける『メタルギアソリッド』の足跡は極めて大きい。同ジャンルの作品を作れば、多少似るのは仕方ないかもしれない。ひょっとしたら北村監督のように、好きな作品へのオマージュといった意味も込められているのかもしれない。だが「何かに似ている」のは、それだけでは



ジ アクションアドベンチャー
メ サミー
機 PS 2
¥ 7,140円（5％税込）
発 04年12月25日



どこかで見たことのあるシーンがめじろ押し。オマージュと言ってしまえば、それまでだが……

ないのだ。たとえば、これも序盤のステージに、「水滴にも反応する高感度の重量センサーが仕掛けられた部屋で、宙吊りになってコンピュータを操作し、機密を入手する」というミッションがある。映画好きなら一目瞭然、トム・クルーズが主演した「ミッション・インポッシブル」における最も有名なシーンだ。ご丁寧にも室内やコンピュータのデザインまでそっくりなのだから、もうなにをか言わんや、である。

あまりに不毛になってくるからこれ以上言及するのは避けるが、どう甘く見ても『スパイフィクション』は既存の人気作に寄りかかった、否、ここまで来るとパクったと言うしかない要素で満ちている。コンセプト時点での致命的な欠陥と言えるだろう。

オリジナリティとプレイアビリティの改善を

そして第2に、これは特集の主旨とも合致するが、視点の問題が挙げられる。

視点がキャラクターのごく近いところに設定されているため、可視範囲が極端に狭く、状況を把握するのが非常に難しいのだ。ラジコン操作タイプのゲームなのだが、あまりの視界の狭さに、時折FPSかと錯覚することすらある。扉の正面に壁がある部屋などはその最たる例で、入るや否や視界が壁に遮られ、距離感や位置の感覚が瞬時にあやふやになってしまう。視点をプレイヤー主観に切り替えたり、アナログスティックを使うことでカメラを回転させたりといったシステムが搭載されているので、救済措置があるといえばあるのだが、作品の性質上、敵がいる場面で迅速的確な操作を求められることも多く、そうした余裕がないことも多い。潜入工作系AVGである以上、ある程度視界を限定しないといけないとしてもこれはやりすぎだ。マップ機能は充実しているのだが、実際に見える映像が悪いため、マップがあってどうにかこうにか、というレベルにとどまってしまっているのも痛い。新しい場所に入るたびに、まず視点を切り換えたりアナログスティックを回して周囲を確認し、次にマップを開いて空間のつながりを確認する、という作業を挟み込んでいては、まともなゲームになるはずもなく、この手のジャンルの作品に慣れた人でも、相当煩わしく感じるのは間違いないだろう。しかも頻繁に視点の切り替えをやると3D酔いに弱い人の場合、酔う恐れも出てくる。

唯一救いと言えそうなのが、単純にゲームとして割り切れば、まるで遊べないほどひどい出来ではないことだろう。各ミッションの難易度はまあまあのバランスに調整されているし、ミスが許されない緊張感もあるので（操作性のせいもあるが）、やりがいもある。また、天井に張りついて移動する「スパイダーグリップ」や、3Dカメラで撮影した人物に変装する「光学式変装」といったアイディアは純粋に面白い。特に後者は独創性もあって、この作品最大の魅力と言ってもいいだろう。男女2人用意された主人公のうち、ヒロインが男性に化けた場合は、微妙に内股になっていたりと、芸の細かいところを見せてくれるのも楽しい。この「光学式変装」を中核に据えれば、他作品との類似性も減り、これまでになかった潜入工作系AVGになった可能性もあるだけに残念だ。

『スパイフィクション』は、最近業界での発言力が増しているサミーからのリリースだけに、パクリ同然と言われても仕方ない内容には問題がある。だが、これが業界参入となるスタッフの技量は決して低いわけではない。オリジナリティとプレイアビリティの向上を図り、あらためて次作に挑戦してほしいと思う。

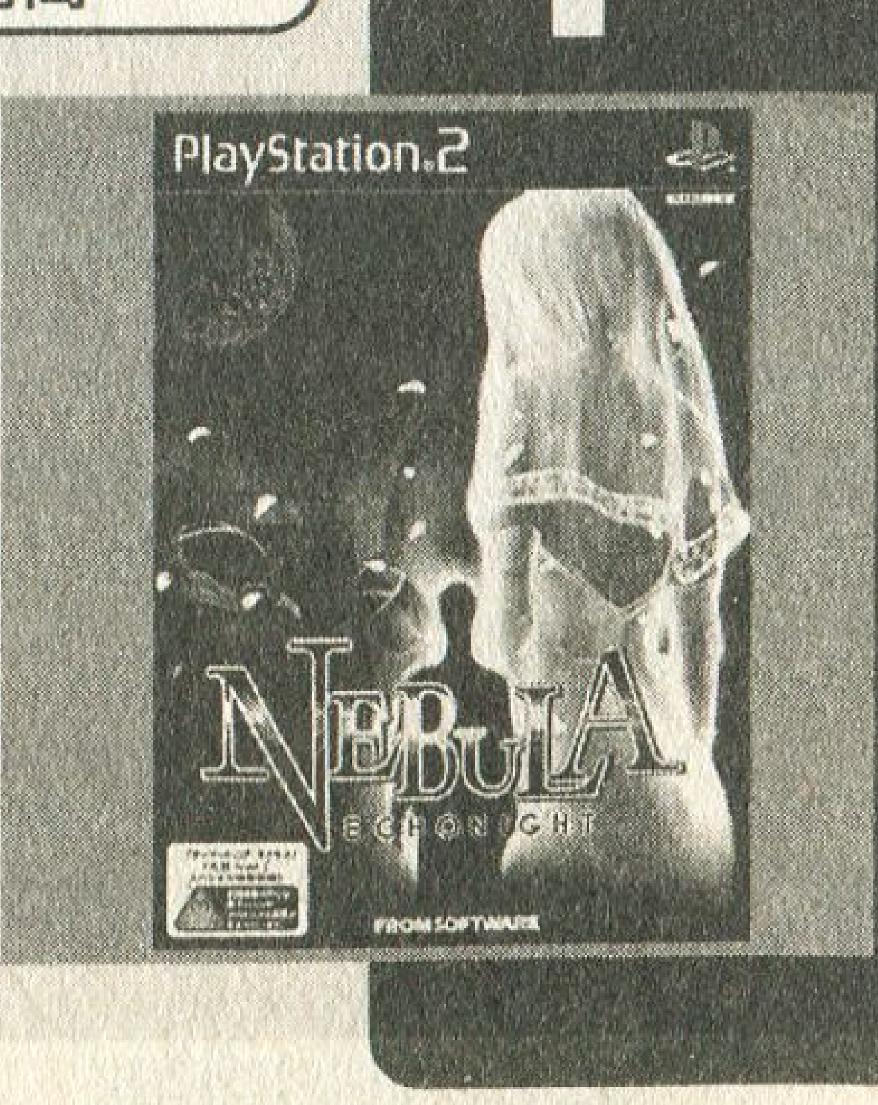
ゲームがリアルになって悪い点　やっぱり現実と区別がつかなくなる、おバカちゃんがどうしても出てくるやろね。（大阪府　あきろと81）

ネビュラ -エコーナイト-

FPSの老舗メーカーが構築した多視点による空間把握システムに注目

ひたすら淡々とした展開と暗めの物語がユーザーを選ぶものの、3D空間を立体的に把握させようとする試みは興味深い。

text by 水野隆志
プレイ時間：22時間



ジ ホラーアドベンチャー
メ フロム・ソフトウェア
機 PS 2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年1月22日

克己心あふれる人専用 覚悟決めてプレイすべし

酔わないが頭が痛くなる。

これが『ネビュラ -エコーナイト-』（以下『ネビュラ』）全体を貫く印象だ。この頭痛は、三半規管とは何の関係もない。脳内のまったく別領域の問題である。

プレイヤーの主観視点、いわゆるFPSの作品だが、空間も広めに取ってあるし、画面の移動速度も比較的遅めなので、よほどこの手のジャンルに弱い人でもない限り、遊びにくいということはないだろう。コントローラのボタンをフルに使った操作は慣れていないと煩雑に思えるかもしれないが、フロム・ソフトウェア共通仕様になっているので、同社の作品に触れたことがあれば、そう混乱することもないはずだ。

したがって、3D酔いという点に限れば、安心してプレイできる。だが、誰もが楽しめるのかというと、これがそうでもない。

好みが分かれそうな点はいくつかあるが、まず挙げられるのが世界観だ。『ネビュラ』の舞台となるのは、近未来の月面に建設されたステーション。すでに廃墟となって久しく、荒涼とした空間が広がっている。主人公は宇宙旅客機の事故でここへたどり着くが、衝撃で意識を失っているうちに、ひとり取り残されてしまい、同行していた婚約者がどこかへ消えてしまう。彼女を探すのがゲームの目的となるのだが、展開する物語はかなり暗く、正直言って救いがない。詳しくは後述するが、さまざまな困難を乗り越えて、やっと再会することができても、待っているのはアンハッピーなエンディングなのだ。いちおうベストと思われるエンディングは、それなりの救いがあるのだが、それでもかなりビターで、哀愁などという言葉でくるのは、ちょっと無理がある。全編を覆うこの暗さは、明らかにプレイヤーを選んでしまうだろう。

次に、難易度がかなり高いことが挙げられる。フロム・ソフトウェアの作品は、全般にどれも難しいので「今さら驚かないよ」という人もいるだろうが、水準よりもハードなのは間違いない。謎のほとんどがノーヒントなので単純に謎解きが難しいし、さらにもともと操作が複雑なところへ持ってきて、かなり高度なアクションを求められる箇所が多いので、わかっていてもできない、という事態にしばしば陥ってしまう。

最後に、敵が恐ろしく強い。敵というよりは、探索の障害といったほうが適切なのだが、ステーション内の各所には、かつてここで死んだ人々が亡霊となってさまよっている。彼らの怨念のパワーはすさまじく、遭遇したら、あっと

いう間に死の危険が訪れる。主人公には攻撃手段がないので、ひたすら逃げ回るしかないのだが、それすらおぼつかず、遭遇＝即死のパターンに陥りやすい。操作に不慣れな人は特にそうだろう。一応、亡霊のいる場所には霧が立ちこめているので、危険を察知することはできる。さらにこの霧が亡霊を凶暴化しているので、晴らせれば、いきなり襲われることはなくなる……のだが、問題は、霧の中を突破してある程度探索をしないと、そもそも晴らす手段が確立できないということ。つまり、事前に回避することはできないわけで、結局は危険を承知で立ち向かうしかなくなる。最初はどうしてもやられてしまうから、死にながら覚えていくしかないわけだ。



監視カメラを通して区画内を調査していく。注意力がいるのはもちろんだが、根気もかなり必要

　謎解き自体が難しく、わかっていても操作が難しく、探索していると、とてつもない強敵に遭遇してやられてしまう……FPSであることを除いても、これだけ厄介に作られていては、とても万人向けとは言いがたいだろう。

好みを超越した価値を持つ監視モニターシステム

　だから妙ないい方になるが、この作品を楽しめる人は幸せだ。私はその幸せなほうの人間で、かなり楽しんでプレイした。虚無的な世界観も、どこかSF作家レムの代表作「ソラリスの陽のもとに」(映画なら、タルコフスキー版のイメージがより近い)を想起させてくれて悪くなかった。演出面が全体的に地味なので、途中単調に感じたり、いくつかの仕掛けで詰まってイラついたりはしたが、トータルの印象は悪くなかった。とはいえ、これは主観的な印象で、客観的に見れば人を選ぶ作品なのは間違いない。特にベストエンディングを見る条件が、ある意味盲点を突いた、というより「それはないだろ！」という設定になっていたのは、どうにも……。

　ただ、これだけは間違いなく評価すべきだと言えるのが、監視モニターでマップ内を観察するというシステムだ。前号で取り上げた『サイレン』でも書いたが、3Dのゲームでは空間をいかにプレイヤーに把握させるかが非常に重要になる。これに失敗すると、ゲームが娯楽として機能しなくなる恐れさえ出てくる。『ネビュラ』のように敵が強い場合はとりわけその危険が高い。

　『ネビュラ』では、ステーション内がいくつかの区画に分かれており、区画ごとに「モニター室」が設置されている。ここは亡霊に襲われることのない安全地帯で、さらに区画内にセットされている監視モニターを通して室内や廊下の様子を確認することができる。面白いのが、亡霊たちは肉眼では接近するまで見えないが、機械の目を通すと、遠方からでもハッキリ見えるという設定だ。なぜそうなるのか、という説明がないのは残念だが、ともかくそうなっていて、これを使うことでプレイヤーはどこに亡霊がいて、どんなパターンで動いているのか、どこにキーアイテムがあるのかなどの情報を事前にチェックすることができる。複数セットされているモニターが映し出す映像を頭の中で結合し、メニューに用意されているマップと照らし合わせることで、空間を把握していくのである。これをもう少し工夫して、事前にプレイヤーが危険を緩和する策を設けられるようにしておけば、かなり印象が変わっていただろう。3Dの難点を克服するアイディアとして秀逸だっただけに惜しまれる。

　監視モニターシステムを試すためだけに、プレイをお薦めするのはむちゃだと思うが、それでもできることなら多くの人に試してもらいたいと思う。システムの良さを認めていかないと、ゲーム界がますます薄っぺらになってしまうのではないだろうか。

ゲームがリアルになって悪い点
オレはシミュレーターじゃなくて、ゲームがやりたいんじゃあああああ!!（岩手県　バニッシュモンスター）

3Dゲームに関する代表的なトラブルとして、今回は3つを選んで検証してきたわけだが、もちろんここで取りあげたもの以外にも、さまざまな問題があることだろう。これはゲームの進化が続いている以上避けられないことであり、今後もさらに予想がつかないようなトラブルが発生することも考えられる。

だが、それらを恐れるあまりに、ゲームに対する興味そのものを失ってしまうのはあまりにもったいない。メーカー側はユーザーの声を反映して、よりトラブル発生の可能性が低い作品作りをすることを心がけており、また大学をはじめとした研究機関も、新たな映像表現が生まれるたびに研究・検証を重ね、対応策を模索し続けている。事実、数年前のものと比べ、現在のゲームの平均的な仕上がりは、プレイヤーにとって格段に快適なものになっているし、今後もその歩みは止まることはないだろう。一度嫌な思いをしたからといって、その後同様のシステムのソフトを敬遠し続けていては、みすみす名作を見逃してしまうことになりかねない。

ただ、気になるのは、生理的トラブルを引き起こさない映像作りのための開発技術やノウハウなどが、現在は各社それぞれ、もっと極端に言うと各クリエイターのみに各々蓄積されるだけで、それが一種のオープンソースとして外部に出ることがないという点だ。企業秘密と言ってしまえばそれまでなのだが、前述のごとくゲームをプレイすることで発生する生理的トラブルは、ライトユーザー層のゲーム離れの原因となりえるものであり、個々のメーカーだけでなく業界全体で対処すべき問題である。企業・団体の枠にとらわれず、現場の開発者や研究者が意見を交換し、必要最低限の指標、コンセンサスを形成するような試みがあってもいいはずだ。

98年には日本民間放送連盟が「アニメーション等の映像手法に関するガイドライン」を定め、また03年末から茨城県つくば市の産業技術総合研究所が映像メディアの生体安全性評価法の標準化、つまり映像が人体に及ぼす影響を具体的に数値化する国際規格の策定に着手しているが、ゲーム業界にはこうした動きがいまだに見られない。暴力・性表現のレイティング機関としてCEROが活動しているのは本誌53号において報じたとおりだが、これと同様に、映像そのものの安全性、快適な操作性を研究・提示し、ソフトを評価する業界団体が必要なのではないだろうか。そうすることでユーザーは安心してゲームを楽しむことができ、業界全体の活性化につながると思うのだが。

（編集部）

第2特集総論

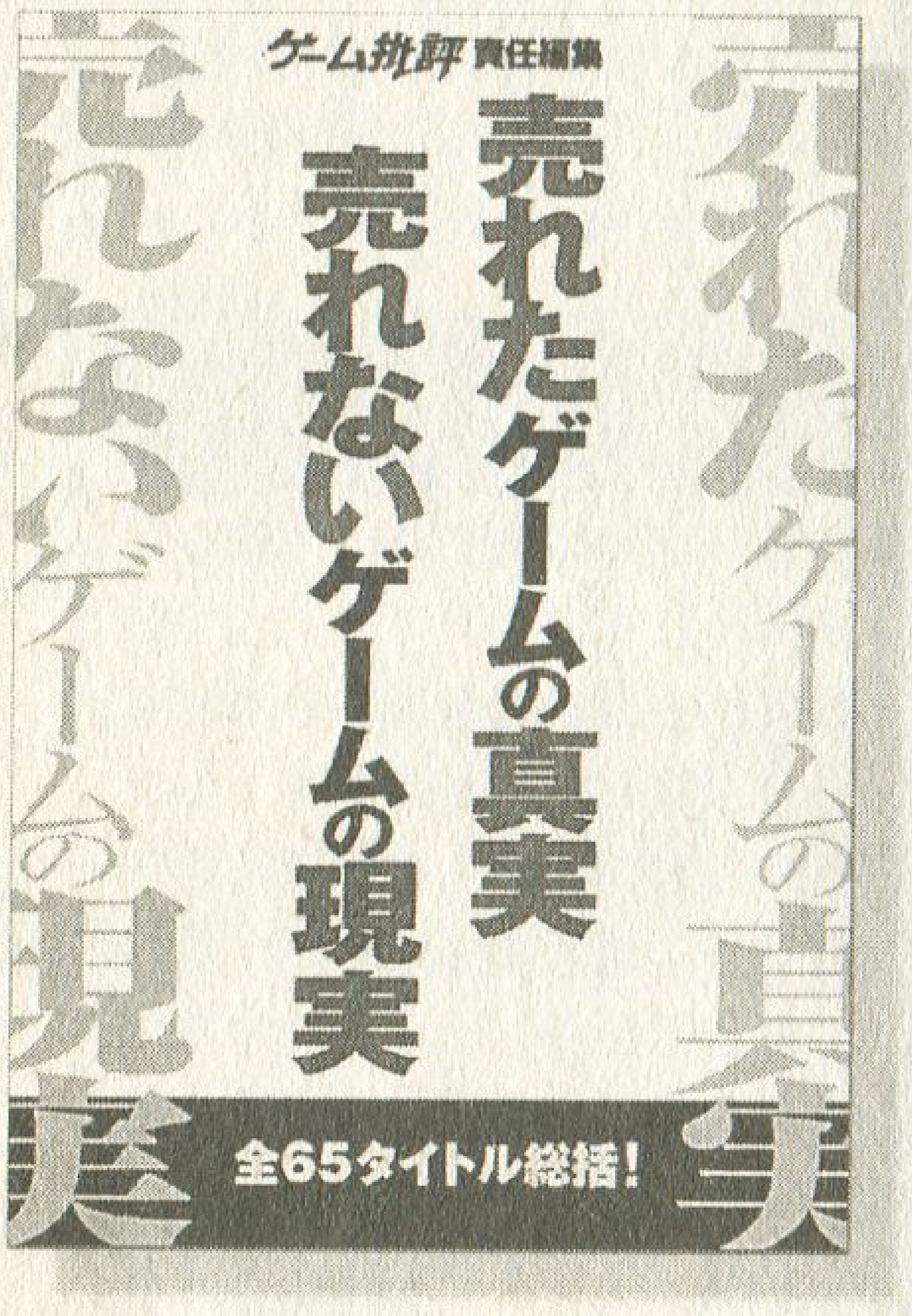
ゲーム映像に関するトラブルは業界全体で取り組むべき問題

ライトユーザーのゲーム離れに直結しかねない重要な問題を、
業界はこれまで軽視しすぎていたのではないだろうか。

ゲームがリアルになって悪い点　リアルでも実在の名称は困ります。なぜなら名前だけで、全然能力などが反映されてないからです。（東京都　みのもチャチャチャ）

ゲーム批評責任編集

売れたゲームの真実 売れないゲームの現実

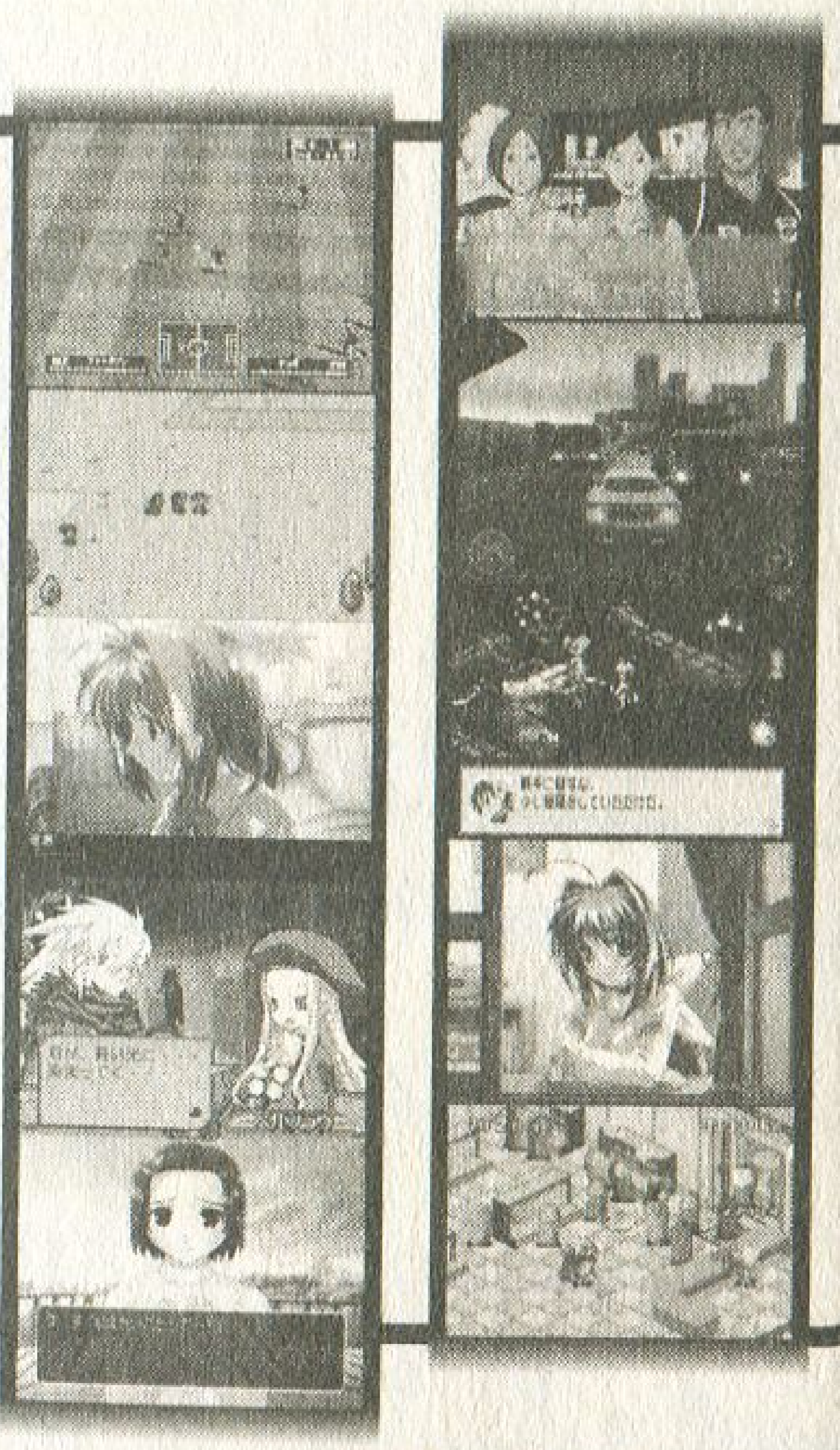


勝ち組・負け組がはっきりと分かれた2003年。
老舗メーカーでさえ、
予想をはるかに下回ることも珍しくはなかった。
彼らを分けた分水嶺はどこにあるのか。
安定して成長したメーカーは何にこだわったのか。
そして売れなかったゲームにもある面白さとは。
2003年のゲーム業界を振り返りつつ、
昨年、発売したゲームのソフト批評をすべて再掲載。
加えて、リクエストの多かったゲームを中心に
新規ソフト批評を掲載。
これを読めば、2003年のゲーム業界がわかる。

新規レビューソフトタイトル

- 『ワールドサッカーウイニングイレブン7』(PS2)
- 『魔界戦記ディスガイア』(PS2)
- 『サモンナイト3』(PS2)
- 『白中探険部』(PS2)
- 『True Love Story Summer Days, and yet...』(PS2)
- 『湾岸ミッドナイトクラブ2』(Win)
- 『LOVERS～恋に落ちたら…～』(Win)

……他



絶賛発売中!

定価:780円(税込)

編集・発行 株式会社マイクロマガジン社 〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売) FAX:03-3551-1208

皆さんは「白」という色のイメージをどうお持ちでしょうか。
「清楚」「純潔」「可憐」など、概ね清らかなビジュアルを浮かべる人が大半でしょう。
勿論それを主軸に世の中進行してるに違い有りません
男性諸君にはもっと重要なイメージがあるはずという事を言いたい私です。
それはなんですか?と問われれば慈愛の表情を浮かべ
「エロスぢゃよ」と修行僧のごとく答える私であります。
僅かな瞬間のパンチラ、褐色との対比である水着跡、可愛い看護婦さんの着てる服
それらが「緑色」だとしたら深い悲しみを持つ人が如何に多いかは想像に難くありません。
「いや俺は緑色最高だね。緑色こそがエロスだね。キュウリとかほんとヤバいね」
という人は話が面倒になる上貴方の方がヤバいのでどうかあっちへ行ってて欲しい私です。

さてこの主人公「緋花」ですが職業くのいちであります。女忍者であります。
忍者と言えば迷彩を目的とした黒装束と相場は決まっていますが彼女は白装束です。
なんというエロさでしょうか。思わずお礼を言いそうです。有り難き幸せです。
どうでもいいのですが有り難く無い幸せというのがあるのでしょうか。拙者にはわかりません。
わからない本題はむしろ何故白装束かという事なのですが思うにサービスではござらんか?
死にゆく者へ、美しく淫美なる私の姿、目に焼きつけ冥土の土産にしなさいという
緋花殿の有り難くも勿体無き慈悲の心に違い無いと思うに候。
もしこれに相違ある場合拙者の助兵衛な心得を一太刀のもと両断せしめるとともに
意味不明の文章になった顛末、及び緑色に欲情する莫迦者揃い三方打ち首の上獄門。
そして地獄にて何故白は淫美か思いを馳せる事努々忘れぬ様申し付ける次第。



Tomoharu Saito Presents

ゲーム淑女録

緋花(KUNOICHI—忍—)

ジACG　メセガ　機PS2
¥7,329円（5％税込）　発03.12.4

ゲーム業界人の切ない生き様がよくわかる！
下請け制作会社一筋の著者が贈る　連載第18回！

悲しく　楽しい　ゲーム業界　裏事情

Written by
橋本和明

編集の人から電話をもらった。どうやら、開発者と販売店には大きな溝があるらしい。考えてみると自分たちも「ゲームが売れないのは俺たちが悪いんじゃない。販売店が売らないのが悪いんだ」なんて、開発中は仮想敵にしているくらいだから、わかり合おうとはまったく思ってないように感じる。そもそもうちの会社も、ゲームを創りたい、から成り立っている故、販売なんてしたくないし、販売の詳しい事情はできる限り知りたくない。それでも会社をやっている立場では販売店の話を聞くこともあるわけで、その事柄が、腹立つことが多いんですよ……開発者の立場としては。

第18回　開発者が抱くゲームショップのイメージ

Case 1　本当は何でもいいんだろ？

「パッケージだけはデザインを凝らないと」というのは、まあお客さまのイメージに直結するから重要。だけど、何を言っても販売店は仕入れたら必ず売る。ゆえに仕入れてもらうまでが仕事と言える。それはほとんどのゲームが返品のできない、つまり買いきり制度で成り立っているから。ただ返品できないから、広く浅くそろえようとして、結局ひとつひとつが目立たない売り方になる。売れるゲームは売れると販売店は言うけど、ターゲットと思われるお客さんが手に取ってくれなきゃ、知ってもらう機会すらないんだってば。そこを担うのが販売店なのに……。だからネット通販に負けるんだよ。

Case 2　もうちょっと中身を見ろ！

販売店なんて、日本で流通しているゲームを、FC時代からすべて扱ったとしても10000本はない。ならばせめて店舗においてあるタイトルくらいは覚えるとか、内容がどういうモノか、もうちょっと愛をもって扱うべきだと思う。しかし現実は、中身を見ず、仕入れ時に、前作、または似たようなタイトルとの比較をするだけだから、本当に新しいモノは日の目を見ない。作るほうも販売店対策で、世の中は続編ばかり。だからゲームはつまらなくなったんじゃないのか？　CD屋なら売れ筋アーチストとか、ブレイクしそうなインディーズとか、努力してきちんと調べて売っているのに……。

Case 3　客なのか、提供者なのか。

「このゲームなんとなくショボいんで」と、いきなり言う店員はさすがに少ないが、開発者を目の前にして、販売店は客のような意見を言うことが多い。少なくとも提供するサイドの人間なのにもかかわらず、だ。態度がふてぶてしいとか、えらそうだとか、開発者に対しての配慮がないのはさることながら、具体的な提案もなく、ただフィーリングで話をする。どういうモノが売れるかではなく、これが売れた、しか理解しないから当然だ。さらに言えば販売店に行く段階では出来上がっているものを、今さら文句をつけられても困る。店員の言うことなんて、主観的すぎて役たたないし……。

イラスト：安本豪 “Ieye”



文句ばかりになってしまったが、作る側も基本的には外を理解していないことが多い。お客と直接接し、意見がフィードバックできるのは、唯一販売店なのは間違いない。でも、ただ置いて、売るだけの店ばかりだから、その意見が反映されない。そこがどうにかなれば少しはゲーム業界も良くなるんだけどなぁ。と、書きながら、いろいろと理想的な販売店がどういうモノか考えた。思い返してみると、きちんとTVモニタでゲームを紹介しながら、選び抜いたモノだけを卸す、コンビニ流通のデジキューブは良かったような……倒産したのがちょっと悲しい。

大好評連載！

悪趣味ゲーム紀行

第五十二便

がっぷ獅子丸

花粉で鼻がムズムズしてまいりましたので、杉のない国に脱出したいなあ、と思いつつココ最近鳥の風邪のお陰でアジア方面が全滅で、地元のコですら**「死んじゃうから鶏なんか食べませんよ」**とか言われちゃう始末。そういや米国の空港は、毎年チェックが厳しくなってますな。そうこうしているウチにE3のシーズンが近づいてきましたがLA空港では入国審査の行列に割り込みして係員に英語で怒られる某ゲーム会社勤務の日本人を毎年みるンですけど、あれは9・11の次の年だったか[redacted]ンク・ロジャースが**ソッチ系の人**に間違えられて「俺はインド人だ！」と係員に食って掛かる光景を目の当たりにしたこともありました。早く世界に平和が訪れますようにと願うそんな今回紹介するのは、広島ピースコンサートやAct Against AIDSなど積極的に参加し平和を愛する男、浜田省吾のことを考えるともう夜も眠れない、浜省と聞いたダケであっという間に果ててしまう、そんな浜省マニアにとって夢のようなゲーム**『OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA』**です。このゲーム、浜省センセがゲームキャラとして登場しセンセ自らキャラのボイスを演じるというコトで、ファンならずともどっちかというと**「何故？」**という方向性で話題になっておりまして、こりゃもう老若男女の浜省ファンは全員ゲッチュしなきゃ駄目じゃないですか！ と皆様心待ちにしていたのですが、発売たった一年で伝説というか、発売日から既に未確認生物扱いの**幻のソフトと化してました**。というのも初回本数もさることながら、通常PS2ソフトの発売日は木曜ですが、このゲーム、音楽CDの流通の慣習に則り**水曜日**にしてました。そうなると店頭仕入れの着荷が更に前週のスケジュールになっちゃうので、店のオヤジも発売日を忘れがちになりに、獅子丸もこのゲーム発売日に秋葉原へ買いに行ったンですが何処にも売ってなくて、店のオヤジに聞くと**「アレ発売日今日だっけ？」**と倉庫から持ってくる始末。ええかげんにせえよ！ ゲームは、プレイヤーである平凡なサラリーマンの主人公の携帯が鳴り窓に近寄り空を見ると、そこには白い虹が架かっており、突如異世界アレットに送り込まれてしまいました。気付くと浜省の運転する助手席に。**『モノクロームレインボーの世界へようこそ』**。この辺なかなかオゼゼの掛かってそうなアニメムービーで、「貴方は僕の知ってる限り浜田省吾っていう人にそっくりなンですけどもそれって、コスプレ??」**「残念ながら違う。僕は浜田省吾だよ」**しびれました！ この世紀末救世主げなアニメキャラは子安武人と

『OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA』

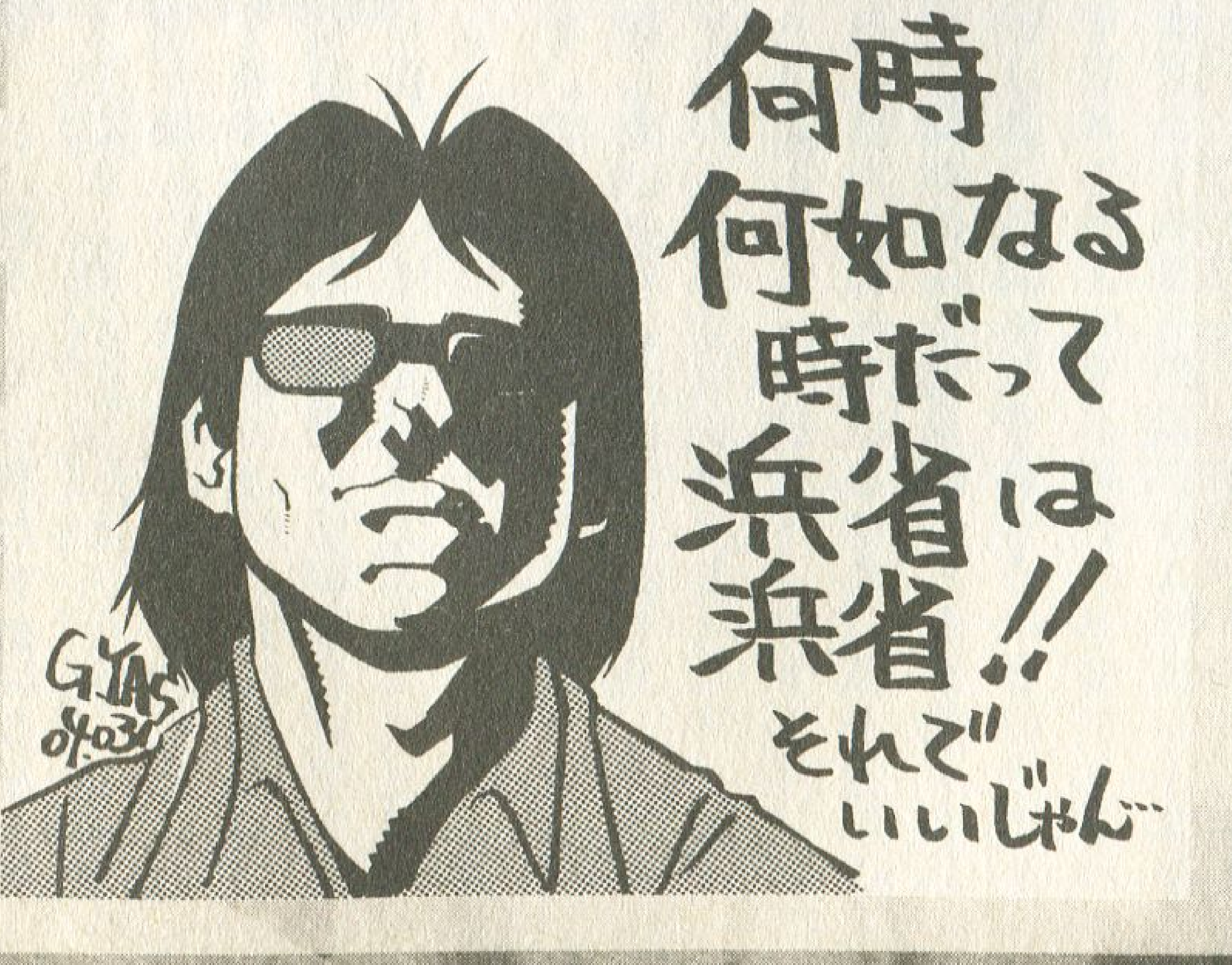
ジロック・アクション
メソニー・ミュージックエンターテインメント
機PS2
¥9,240円（5%税込）
発03年3月19日



これが実写映画なら感動しないんでしょうが、ゲームという分野で先生がこの演技をしてくれたことに涙が出そうです

かがアフレコしてたらファンならずともマジで怒っちゃう処ですが、先生本人が責任を持って演じるという事実に、演技力とか滑舌とか**そういう些細な事は**問答無用にねじ伏せられました！　という訳で、この異世界アレットで浜省がコンサートを開いて**音楽で世界を救う**という真に素晴しい計画に「わかりました！」と即答しコンサートプロデュースを任されることに。街の人間を集めて楽器を用意してライブする段取りで、プロデューサーといっても部下がいませんので、全て自分でやる羽目に。ひとまずそこら辺を歩き回ると、空は真っ暗だし気が滅入るような街のなか、こちらが愛想よく話しかけても全く心を許さないネイティブの皆さんに町内会の集まりの如くコンサートの誘いをかけ、基本的に謎解きというより昔懐かしい**コマンド総当り方式**なので回遊魚のようにグルグル回るとやがて肝心の楽器はどうすんべえかになりますが、この世界にはコリビスという楽器怪獣がいますので、これをグレートハンティングしてコーディネートするという次第で、突如ここでゲームがアドベンチャーからアクションシューティングに変貌。この辺については**正直言いたい事が山程ありますけど、**一先ず捕獲に成功し、いざコンサート開始！　皆さん会場に来てくれて星空のもと『悲しみは雪のように』を熱唱する浜省。そこらで現地調達した原住動物をつかまえて泣き声で演奏させるという異国情緒たっぷりのアメージングな演出です。ライブが成功すると空が青くなり街が輝き始めました。『**いいLIVEができたよ！　これからも、よろしく！**』と、こんなカンジで次々とツアーを移動し、浜省と世界を救って行く訳ですが、コリビス（楽器）は毎回浜省のイメージに合致してないと集客に影響し、あんまり集まらないと失敗となりますので、捕獲と編成には気を配らなきゃいけませんが、『MONEY』や『さよならゲーム』などヘビメタチックやお祭り、学芸会風など普通では到底聞けないアレンジも（失敗覚悟で）可能というところが浜省ファンには大変嬉しい盛り付けではないかと。

それにしてもこのゲーム、これまで一度たりともゲーム機というものに触ったことのない浜田省吾ファンに『**この際PS2ごと買って戴きましょう！**』とばかりに取り扱い説明書が「**ゲームの内容を専用メモリーカードに記憶させることができ、これをセーブ（保存）といいます**」とか、素晴しくプリミティブなところから懇切丁寧な解説が入っており、「そうだよね、こういう言葉の意味から説明しないといけないよね」と目から鱗が落ちる想いでした。その癖ゲームの中身はというと、**本当は遊んで欲しくないンじゃないか**と思える程キツメですが、これを生まれて初めてゲームに触る人にブン投げちゃうのはサービス精神を逆方向に発揮してないかと。ちなみに主人公は肩書きとは裏腹にかなり地味で下働きっぽいですが、世間的にプロデューサーの仕事なんざ**こんなモンすよ実際。**



絵●安本豪"ieye"

ゲームショップで 語れ場

語り手：メッセサンオー本店店長 金寿彦

テーマ7 3大ハード体制に思うこと

三国分立以上に問題なのは ハードに特化したタイトルが出ないこと

金店長(以下金)：何でまた1人で来ているの？

編：説明すると長くなるので、省略です。今回のテーマは「今の3大ハード体制に思うこと」でお願いできればと思います。

金：省略なんだ。まぁいいや。難しいんだけど、**三つどもえというのがやっぱり理想**だよね。言葉にするのはとても簡単だけど、形にするのは一番難しい。バランスって問題を考えてもね。良く言われるのが、**5：3：2**っていう形だけど、現実は**8：1：1**。GCとXBOXの差も国内だとかなりあるけど、はたから見れば**一強皆弱**。こんなのはありえないよね。だからこそ、理想論だけど5：3：2って形でバランス良くモノが供給されていけば、それが一番だと思う。今の王者のソニーが5、任天堂が3、マイクロソフトが2って形を取れれば良いのかな。一番売れているハードがPS2だからって、**何でもかんでもPS2で出せばいいわけじゃない**。より綺麗な表現となればXBOX、もっとシームレスにゲームを楽しみたい、といえばGCが良いわけだし。いろんな部分があるわけだから、**PS2を持っていれば何の問題もない、ってことはない**んだよね。確かに一番大きい市場に投入すれば、それなりの数も出るだろう、って考えるのは悪いことではないけど、間違い。厳しいことを言うけど、**PS2だろうが何だろうが、売れないモノは売れない**んだよ。逆に売れるゲームならXBOXでも、例としては『DOAオンライン』と『NINJA GAIDEN』を挙げるけど、秋葉原に関しては、ほかにも大作系を含めてたくさんのソフトが出たとしても、当日一番売れるのはこのタイトルだと思う。全国的に言えば違う結果になるだろうけど、**プラットフォームが○○だから、ってことは絶対にない**と思う。メーカーもそのハードへの向き、不向きってことを考えて、制作を進めていってもらいたいよね。ちょっと前で言うと、マルチプラットフォームっていうのがはやった。でも、昔もよくPSとSSの同時発売みたいのがあった。当時はそんな言葉で言われていなかっただけで、実は時代は繰り返されているだけ。でもそうじゃなくて、ハードに特化したモノを別々に、いろいろと作ってもらいたいってことがあって、それに応じて5：3：2になるような動きができればな、とは思う。今は**食わず嫌い**な面があって、XBOXは売れてないから駄目、携帯機だと表現が難しい、とか言って自分の**仕事にリミッターをかけちゃう**面がある。言い訳だけで、ゲーム業界が十数年続いている。たまたまゲームを取り扱って、それがたまたま売れただけで、もしかしたら業界ってずっと変わってない、成長してないのかもしれない。ハードに合わせて、**こう表現したいからこのハードにした**、みたいな主張がもっとあってもいいんだよね。だからそういう理由もあって、『バイオハザード』はいろいろな見方がされているけど、私としては大賛成かな。別に任天堂を助けろとか言うわけじゃないけど、このハードならではというモノが、ハードメーカーのモノ以外にも出てくるべきだとは思う。テクモの『DOA』シリーズや『NINJA GAIDEN』にしても、あのクオリティならPS2じゃ無理だから、XBOXにしているわけだからね。あれだけやってくれれば、**メーカーの本気度も伝わってくる**し、こっちとしてもPS2じゃないから、とは思わない。**売ってやろう**って気になりますよ。

相変わらずいいかげんな ゲーム業界の悪癖を正す

編：PS2ばかりという話が出ましたけど、やっぱり飽和状態が続いていますよね。

金：そう。だってXBOXもGCも、買ったユ

ーザーがいて、これからもユーザーを増やしたいと思っているから、続いているわけですよね。いわば、**おまえらが作りたいから機体を作ったんだろ**、ってこと。そこでタイトルが少ないんじゃ話にならない。できないなら責任取れってて話になるし、取れないことは初めからするんじゃないよ、ってことにもなる。もちろんハードを買うってユーザーは、欲しいと思ったタイトルがあるから買ってるんだろうけど、じゃあ**そのゲームだけ楽しませれば終わりなの？　それで2万ちょいの機体を買わせるの？**　って話になっちゃうからね。

編：そうなんですよ。XBOXにしてもテクモファンしかいないから、みたいなことを言う方がいるんですけど、そうじゃないだろ、って。PS2の数あるタイトルに埋もれてレビューや紹介を受けるくらいなら、少ないところのほうが目にもつきやすい、逆にチャンスって考えられないの？　って思うんですけどね。



イラスト：しろ

金：結局は、**たくさん数を売らなきゃいけない＝PS2としか考えられなくなっている**。上場しているし、株主への体面もある。内容で冒険するなら、せめて安心できるハードで、ってことだと思う。**大人の事情**だよ。でも、そのハードでしかない、PS2には移植は無理だろ、ハード買わなきゃやれそうにないな、ってなれば、みんな買ってくれますよ。成功例ってその辺に転がっている思う。XBOXなら、さっきから例に出しているテクモ以外にも、フロム・ソフトウェアの『叢』とか『O・TO・GI』とかね。GCはハードメーカーである任天堂自身がソフトメーカーとしても優秀だし、『バイオハザード』の正規シリーズにしても独占供給という形を取った。こういう良い例を忘れて、そんなことはない、売れないよ、とか**思い込んでしまっているのが問題**だよね。

編：不景気だから、って回答が返ってきそうですけど、自信を持って作っていると感じるタイトルが少なくなりましたよね。

金：そうだね。**時代はどんどん変わってきている**。俗な言葉になっちゃうけど、ゲームヲタクとかマニアという方たちがいる。でも、この方たちも、それなりに年を取っていて、**どんどん卒業していってる**んですよ。だから、その下の世代にコアユーザーがいなかったら、大変なことになる。同時に育てていくことも必要なわけじゃないですか。でも今のこの状況っていうのは、上の世代がゲーム、ゲームって買ってくれるけど、下の世代はほかにもいろいろと付き合いとか、遊べるモノがあるから、**コアユーザーは育ってない**んだよね。売上が落ちていくのも当然だよ。それなのにCMやっているのになぜか買えないとか、新ハード出たけど少し待てば下がる、っていうユーザーに丸わかりの**いいかげんなことばかりやる**から、しらけちゃう。**初めに買った人が損をする**、っていう風潮がまん延しているけど、安くすることを前提に作っていたら、ちょっと待つかと思うのは当然。そういう部分にもメスが入ると、もう少し良くなっていくのかもしれないね。

（2月某日都内にて）

緊急告知！

本当にゲーム業界人を募集します。一緒に語らせろ、という熱い魂を持った方をお待ちしております。

連絡先は、g-hihyo@microgroup.co.jp
または、03-3551-9563「ゲーム批評」
担当：遠藤まで

SNK vs ARUZE

TRIAL CHAOS

メーカー買収・倒産劇に端を発する巨額訴訟の行方　連載 第2回

大阪地裁が下した中間判決により明らかになってきた、SNK倒産の裏事情、そしてアルゼの著作権・商標権侵害疑惑。その全容に鋭く迫る集中連載企画！

text by
松岡利康と
特別取材班

アルゼ、SNKプレイモア 新たなる訴訟の応酬

前号でレポートしたSNKプレイモアとアルゼとの著作権・商標権をめぐる裁判は、そもそもSNKがアルゼの傘下に入ったことが端緒であった。その後、SNKは倒産することになるが、SNKの主張によれば「アルゼに倒産させられた」という思いが強い。SNK倒産後、SNK、アルゼ間ではそれぞれ複数の裁判が提起されており、まさしく骨肉の争いを呈している。

SNKプレイモアは、新たにパチスロ市場に新規参入することを表明し、2月、その第1弾としてパチスロ機「メタルスラッグ」を発売したが、アルゼは「アルゼが保有する著作権を侵害している恐れがある」として、東京地方裁判所に製造・販売差し止めの仮処分申請を起こした。これについてSNKプレイモア関係者は、われわれの取材に対して苦々しくこう語っている。

「まず、著作権侵害はありません。SNKプレイモアとしては、アルゼが裁判を起こしてくることを念頭に置き、パチスロ機の開発にあたって、アルゼの著作権を侵害しないように十分配慮していました。アルゼが販売差し止めの仮処分を申請したのは、『メタルスラッグ』の発売の前。どうして市場に現物がないのに、著作権法違反だと言えるのか。発売の前にSNKプレイモアの商品は違法性があると、パチンコホールにアピールすることが狙いだったのではないか」

仮に「メタルスラッグ」が違法であれば、ホール側は商品の購入に躊躇する。つまり、アルゼの行為は嫌がらせに他ならない、というのである。さらにSNKプレイモアは、これをもって、アルゼを偽計業務妨害の容疑で大阪府吹田警察署に刑事告訴、3月9日に受理されている。

両社の関係悪化は一本の電話から始まった

こじれにこじれたSNK、アルゼの関係だが、一体、両社間に何があったのか。そもそもは、1999年11月末、アルゼの顧問弁護士がSNKの東京支店に掛けてきた電話だった。

「アルゼの岡田さん（岡田和生社長）が、資金繰りの協力を申し出ていますが、いかがでしょうか。私が責任を取りますので」

SNK会長の川崎英吉は、「仕方がないかな……」と思った。SNKは、業績の不振が続き、80億円近い当面の運転資金の調達を断念しかけていた。事業規模の縮小を迫られており、50億円の資本参加、30億円の貸付を行うというアルゼの資金援助の申し出は渡りに船であった。翌年1月18日、SNKは臨時取締役会を開き、第三者割当増資によってアルゼから50億円の出資を受け入れることを決定した。これによって、アルゼは、SNKの株式の過半、50・88％を占有することになる。つまり、SNKはアルゼの子会社となり、経営の責任、決定権をアルゼに委ねるということだ。

SNKは川崎英吉が妻の夏世とともに「新日本企画」という名で78年に創業したゲームソフトメーカーの老舗である。81年に業務用ビデオゲームの販売に乗り出し、順調に業績を伸ばしていった。『ザ・キング・オブ・ファイターズ』などで格闘ゲームブームの火付け役となり、一世を風靡したのは読者もよくご存知だろう。そのSNKがどうして、資金繰りに窮するような状態になってしまったのか。前出SNK関係者が、当時を述懐する。

「業績が思わしくなくなったのは、ソニーがプレイステーションを出した頃からですね。業務用と匹敵するような性能の高いハードが家庭用にも供給されるようになって、ユーザーがゲームセンターに行かなくなってしまった。

SNKはもともと業務用ゲームに強いメーカーでしたから、この影響をもろに受けてしまった。家庭用ゲームに業務の軸をシフトする必要に迫られた。SNKはネオジオに代表されるようにソフトよりもハード指向が強かったものですから、家庭用ゲームを強化する際もハードを出す方向が自然だった。そこでネオジオポケット、続いてネオジオポケット・カラーを投入しましたが、どうしても任天堂のゲームボーイの牙城を崩すことは難しく、業績の低迷が続きました。特に海外で販売したネオジオポケット・カラーが失敗し、SNKは大きな痛手を被ったんです」

SNKは、実は日本国内よりも海外、とりわけ発展途上国での知名度の方が高い。中国では今でもゲームセンターに行けば、その約半数がSNKゲームで占められている状況だという。ただし、そのほとんどは、著作権を無視した海賊版。新作ゲームを投入しても、あっという間にデータを複製したものが横行するため、SNKの業績にはまったく寄与していなかった。

ネオジオポケット・カラーの失敗で厳しい局面を迎えた川崎は、99年10月および11月、アルゼ・岡田和生社長に資金援助の要請を行った。SNKは、アルゼのパチスロ機の携帯電話向けシミュレーションゲームをSNKブランドで出しており、SNKとアルゼは面識があったのである。

ところが、「1株6500円での増資」というSNKの提出した条件が折り合わず、当初、アルゼの資本参加は実現しなかった。それと並行して、SNKは取引先であったCSKの大川功(故人)会長のところへもアルゼと同じように資本参加を求めていたが、やはり実現には至らなかった。

そこでSNKは、自主再建を計画した。各取引先などに要請して、当初の予定通り、1株6500円で100万株の増資を行おうとしたが、これを引き受けたのは、広告大手のアサツーディ・ケーだけで、10万株あまりにすぎなかった。いよいよ運転資金に窮していたところにアルゼから資金援助の申し出があったのである。アルゼの提案では、1株1000円で500万株のSNK新規発行株式を引き受けるというもの。SNK川崎は、この申し出の意味を即座に理解した。当時のSNKの発行済株式数は482万6820株。アルゼはSNKの総発行株式数の過半を入手することになり、SNKがアルゼの子会社になることを意味していた。

SNKの主張によれば、岡田は川崎に「SNKの株式公開まで資金援助を絶対に止めない。アルゼの体力ならば、200億円までは大丈夫」と確約したという。

川崎は、この提案に思い悩む。川崎はSNKの創業以来のオーナーであり、SNKは自分の子どもも同然である。経営権を他人に手放すというのは、抵抗があったのである。また、資金調達を断念すれば、事業規模を縮小せざるをえず、SNKの従業員は大幅にリストラせざるをえない。SNK従業員の行く末も案じられた。

アルゼは当時、飛ぶ鳥落とす勢いで、急成長のパチスロ業界においてもダントツのトップ企業だった。99年度3月期決算(単独)では、売上高1002億円。純利益は565億円という驚異的な収益力を誇っており、岡田社長も99年分確定申告では、高額納税者ランキングの全国1位に輝いていた。また、98年頃から旺盛なM&A戦略を展開し、業容も急拡大。総合アミューズメント企業を呼号し、その名を経済界に轟かせていた。ただし、気になる噂もあった。急速な成長によるものなのか、岡田の経営手腕の強引さを指摘するむきがあったり、パチスロ業界においても他社との協調よりも独断専行ぶりが目立っていた。

「岡田社長もいろいろと噂の絶えない人ではありましたが、大きな会社になって、ある程度は信用できるのではないかとSNKは考えたのです」(SNK関係者)

川崎は、苦渋の選択ながら、アルゼの傘下になることを決意した。2000年2月9日、アルゼはSNKの過半の株式を取得、子会社化した。

4月21日の臨時取締役会で岡田は代表取締役会長に就任。代わって川崎は相談役に退いた。SNKにやってきた岡田は、SNK社員の前で「川崎さんとは30年来の友人で……」とうっすらと涙を浮かべ演説をぶった。SNKはアルゼの指示のもと、経営再建を目指すこととなった——。(以下次号)

世界最大の市場

成功を収めたチャイナジョイ 日本企業に付け入る隙はあるのか？

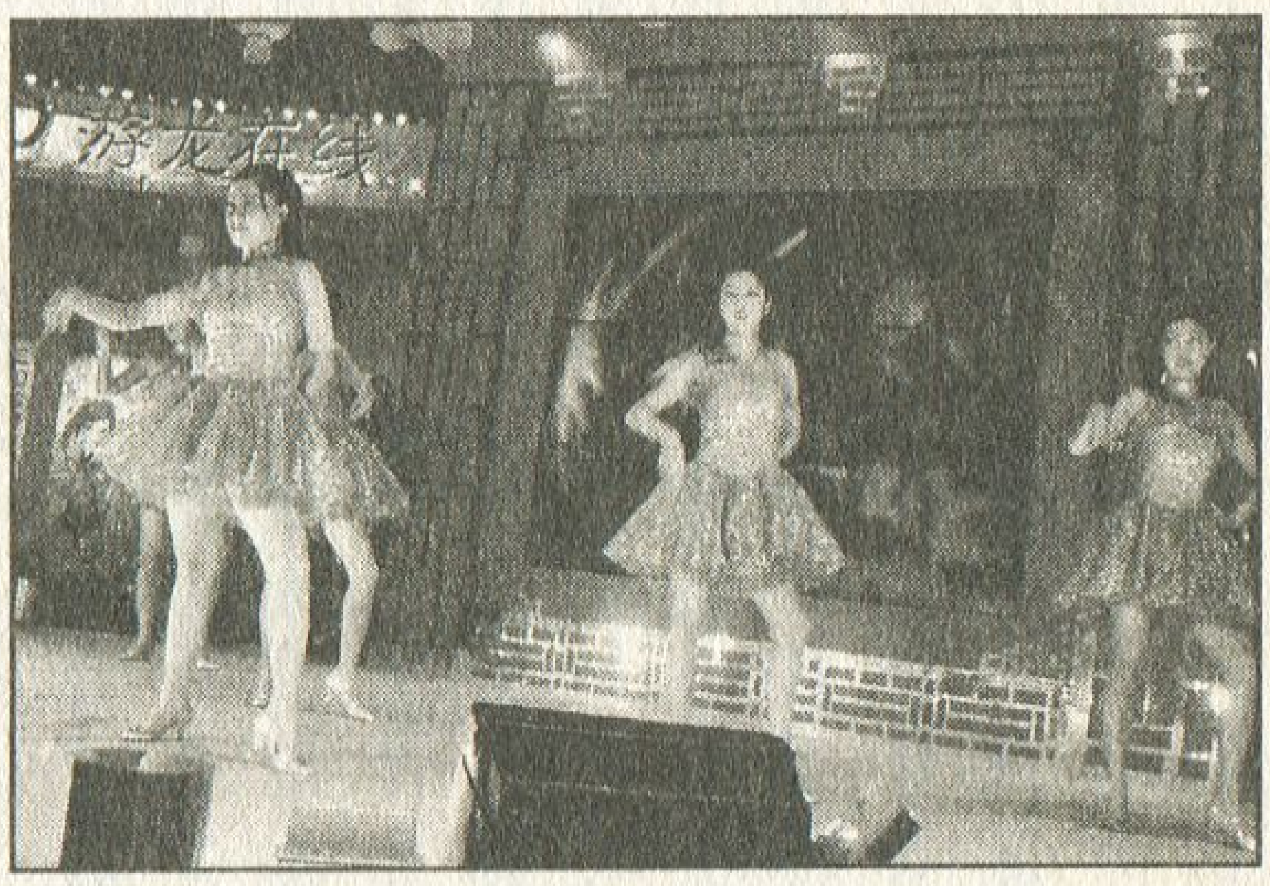
違法コピーや中国政府からの認可、オンラインではなく、コンシューマ機で成功を収めようとするのは、険しく、非常に困難な道であることは間違いない。

TEXT BY 新清士

クローズドβの2万人の募集に対して、応募者150万人。しかも、そのクローズドβのアカウントがネット上で2万円前後で販売されている。この価格は、中国の平均的な人の月収に当たる金額。これは、日本ではガンホー・オンライン・エンターテイメントが運営権を取得している韓国Actozが開発したオンラインゲーム『A3』で起きている事態だ。中国で起きているオンラインゲームのブームは、日本では想像ができないような尋常でない事態で進行していることは間違いない。

04年1月16日～18日に北京で行われたチャイナジョイは、中国初の本格的なゲームのトレードショウとして成功を収めた。もともとは昨年の7月に予定されていたが、SARSの影響でこの時期まで延期されていた。中国全土から40社あまりのパブリッシャー、ディベロッパーが参加し、終日多数の関係者やユーザーが押しかけた。

特に、韓国企業の力の入れかたは尋常ではなかった。『天童2（リネージュ2）』のNCソフトは入り口にエルフの実物大フィギュアを配置して大きくアピールしていた。会場では、目玉ゲーム的な位置づけを獲得しており、β版の配布も行われたため、デモブースには長蛇の列ができていた。また、『仙境伝説（ラグナロクオンライン）』も大きなブースを構え、次々と繰り出されるダンスやイベントは華やかで楽しいものだった。それ以外にも『奇蹟（MU）』など、日本でもよく知られているタイトルも多かった。



オンラインゲームとして日本でも大成功を収めている『ラグナロクオンライン』ブース

また、グラフィックの美しさで注目を受けていたのが台湾製の『鐵血三國』（華義）で、『リネージュ2』と同じUnrealエンジンを採用しているために美しいグラフィックスを表示できており、台湾企業もここまで来たのかと日本の関係者をも驚かせるほどのものだった。

日本企業の進出をはばむ政府の壁

一方で驚くべきは、日本ゲーム会社の存在感のなさであろう。

中国でのゲーム市場の広がりは、韓国と同様に全土で35万軒にも広がるインターネットカフェが中心だ。パッケージビジネスでは、違法コピーがひどすぎてビジネスが成り立たない。正式にライセンスしたPCゲームは2000円程度で購入できるものの、中国の物価から考えると高く、300円程度の違法コピー版を入手して遊ばれることのほうが圧倒的に多い。

また、基本のプラットフォームはPCで、並行輸入されたPS2は上海などの一部の地域でしか手に入れることができない。そして、プレイされるのも同じく違法コピーされたバージョンだ。

今回のチャイナジョイは、ソニーがPS2の本格展開を発表する最初の場所となるはずだった。しかし、中国政府との交渉がまとまらなかったようで、通信販売のみの許可は得たものの、小売店での販売許可が下りておらず、実質許可が下りなかった状況だった。そのため、広い面積を確保したもののブースの出展は地味で、寂しい展示となっていた。

また、各タイトルに政府から販売許可のチェックを受けなければならないため、仮にハードの販売許可が得られたとしても、個々のソフトの販売が簡単に可能になるわけではない。ブースで展示されていたタイトルは『サルゲッチュ2』、『ウイニングイレブン7』、『グランツーリスモ4』など、ごく一部のタイトルに限られていた。コーエーの『真・三國無双』は今回の発表に合わせて許可取得を目指していたが、やはり政府との交渉が長引き、結局取得できなかった。

違法コピー版が出回っているにもかかわらず、正式版を販売しようとすると、政府の許認可の壁にぶつかる。コンシューマ機によるビジネスを展開してきた日本企業が、今後も苦戦を強いられることが容易に想像できる。

また、1月から中国で販売が開始された任天堂の「神遊機」だが、ブースにはハードが一台おいてあるだけで、実機に触ることもできず評価はできなかった。すでに上海では販売は開始されているとのことだが、それほどの大ヒットという状況ではないようだった。

ジレンマにたたされる日本のゲーム会社



日本メーカーからの出展としては唯一とも言える人気を博していた『クロスゲート』ブース

日本のメーカーとして力を入れていたのが、スクウェア・エニックスと台湾の合弁会社ジョイパークの『魔力宝貝（クロスゲート）』で、一時は中国で上位2位に食い込むほどの人気を得ていたというだけあって、多くの人がブースを訪れていた。運営チームは190人体制にまで広げられ、さらに、中国でオリジナルタイトルの開発まで視野に入れた体制整備を進めているとのことで、最も中国市場の進出に積極的であることが確認できるものだった。

また、盛大ネットワークのブースには、同社と提携してリリースが予定されている『銀河英雄伝説Ⅶ』（ボーステック）、すでに韓国で大きな成功を収めている『ゲットアンプト』（サイバーステップ）が展示されていた。どちらも、今まで中国では新規ジャンルのゲームになるため、どの程度の成功を収められるのか今後の動向が注目される。

現在、中国でリリースされているオンラインゲームの数はすでに100タイトルに及び、そのうち、60%が海外製で、大半が韓国製だ。

ただ、中国製のゲームも増えていている。代表格が盛大ネットワークの『神迹』、『伝奇世界』で、すでに開発スタジオは300人体制で、大規模に国内向けの開発を行う体制を整えつつある。また、北米のゲームエンジンを購入するのが一般的になりつつあるため、技術的にも急激に海外のクオリティに追いつきつつある。

コンシューマ機に注力してきた日本のゲーム会社にとっては、中国は容易に進出できる環境にはなく、この急速な市場拡大の恩恵を得られる状況にない。しかし、あとから参入して簡単に成功できる環境とも言えないため、多くの企業はジレンマにたたされている。

数年後には、中国で安い価格で開発され、大人気を得たMMORPGが日本に上陸してきて席巻するといった未来がやってくる可能性もある。中国が日本のゲームに直接的に影響を与え始めるのも時間の問題だ。次のチャイナジョイは、今年7月上海で行われる。

「チャイナジョイ」で見かけた注目タイトルたち

共産党打倒のあとはマフィアという漆黒の闇に隠れ、その全貌を見せることのなかったロシア、東欧（言い過ぎ？）。そして今、ゲームに対して勢いを感じる中国。ゲーム世界の中で新たなムーブメントを秘密裏に作り始めている彼らの新作とは……。

文、翻訳：編集部

東欧&ロシアンゲームがやって来る!!!

はるか東欧で作られている『Korea: Forgotten conflict』

チェコ共和国に設立されているCENEGAというゲーム工房。ここに、朝鮮戦争を扱ったリアルタイム戦略ゲーム（以下RTS）があるという噂を聞きつけ、その実態を確認すべく、CENEGAの開発チームの一員であるオンドレッグ氏に対してインタビューを行った。

編集部（以下編） まず、なぜ朝鮮戦争なんですか？

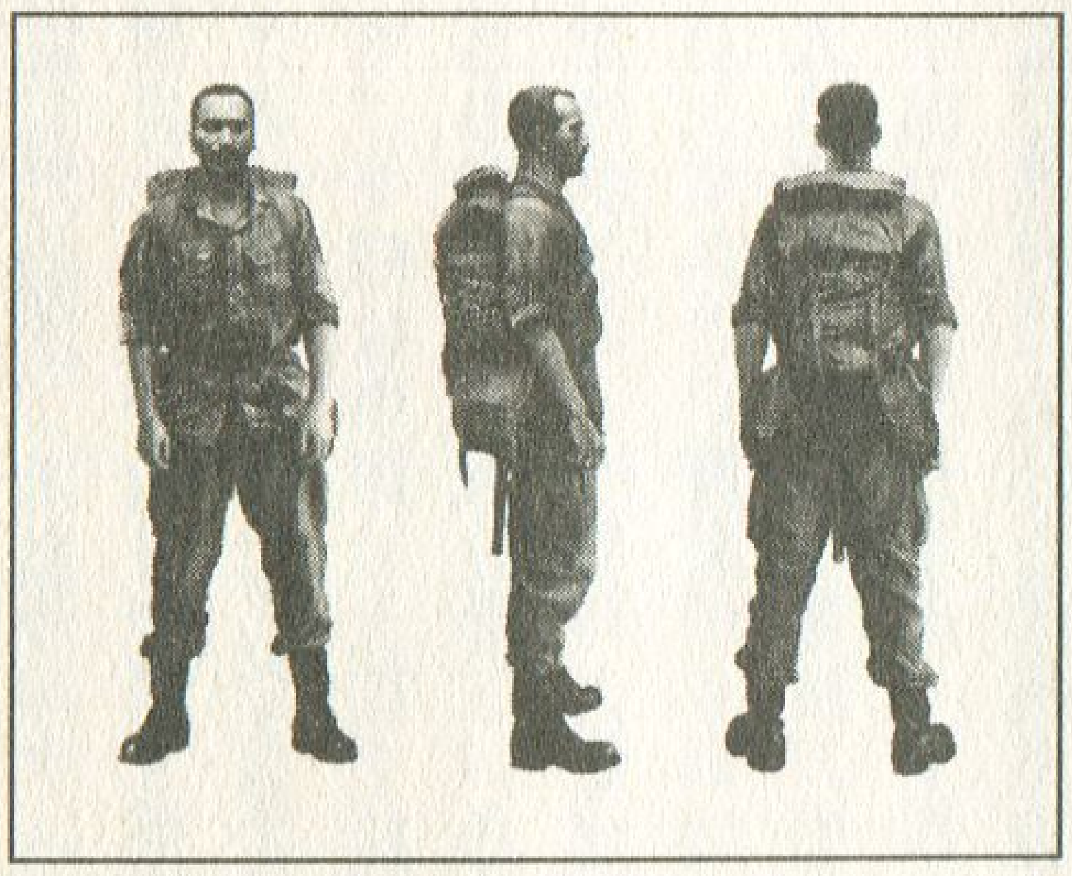
オンドレッグ氏（以下オ） 他の開発者では絶対思いつかないようなモノを扱いたい、って思ったんだ。すでに第二次世界大戦モノやベトナム戦争モノは多くの開発チームによって、ゲーム化されていたからね。だから、ゲームシナリオになったことがない戦争、紛争を探してぶち当たったのが、朝鮮戦争だったのさ。実際、熾烈を極めた朝鮮戦争は、ヒトラーとスターリンという強力な政治的権威の死後、たった5年程度で始まったことなんだ。当時はナチスが世界の表舞台から消え、共産党が民主主義を追放すべく躍起になってた。これだけ聞いても、もうわくわくしてくるよね？

編 そうですね。ところで、朝鮮戦争の世界観をキャプチャーするのは厳しくありませんでしたか？

オ 君の言うとおりさ！ 朝鮮半島、ならびに朝鮮紛争に関する資料を集めるのは非常に挑戦的な試みだった。自然、文化、当時実際に遂行されたキャンペーンなども含めてね。今では、その痕跡を確かめに、たくさんのチェコ人が訪韓しているよ。人気のツアースポットになっているね。

編 では、最後にこの作品が日本でも販売される予定は？

オ 当然あるよ。もっとも最近は、ネットで世界中どこにいても好きなモノを注文できるから関係ないけどね。20人で15ヵ月かけて開発したんだ。作品のクオリティには自信を持っているよ！



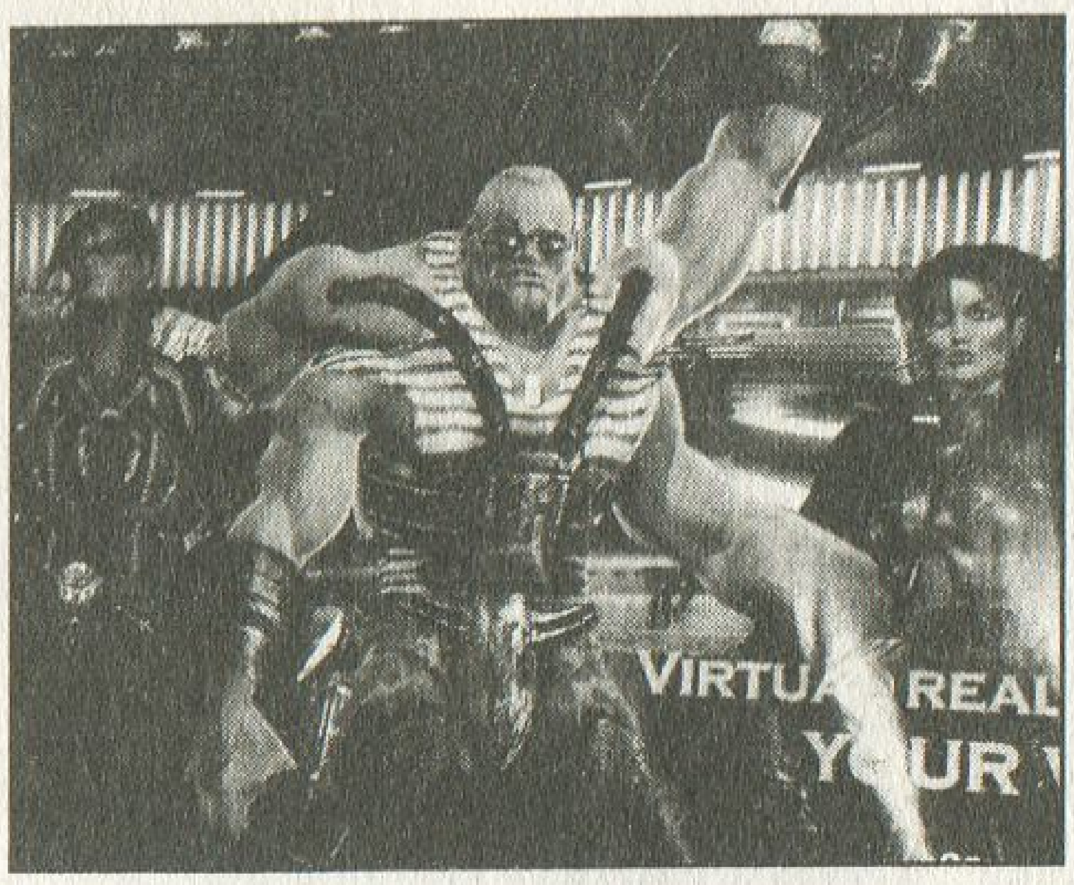
朝鮮人の兵士(らしい)若干中東風の顔つきは、チェコという地理的条件で開発した障害か??

日本でも版権争奪が予想されるロシアンゲーム

お次はロシアに拠点を構えるROSSOBIT—Mから、2つの非常にユニークなFPSを開発したゲーム工房、GSC—GAMEの開発スタッフ、アテム氏からお話を伺った。まずはコアなFPSファンでも驚くと話題のSFFPS『FIRESTARTER』についてだ。

編 写真にもある、四つ腕の男は

誰が考えたんですか？
アテム氏（以下A） う〜ん。今の時点となっては思い出すことも難しいね。いろんな人のアイデアを出し合ったから。でも言えるのは、彼はミュータントで、ものすごく剛力なんだ。それに加え、回復能力も備わっているので、何もしなければ、体力を自然に回復できる。そのほかに、残酷に敵を倒すことで、パワーを増加することができる。彼でゲームをプレイすればまさに無敵と言えるね。
編 なるほど。いずれにしてもSFチックなFPSということですね。では次に、『S.T.A.L.K.E.R』のコンセプトはどうですか？
A これはさらに複雑なんだ。チェルノブイリ原子力発電所の事故を覚えているかい？ 物語は、事故が起きたあとの放射線によって生まれた異型のクリーチャーとの戦いを描いた、FPSとアドベンチャー、サバイバルゲームをすべて合体させたようなゲームなのさ。
編 しかしなぜチェルノブイリを題材にしたのですか？
A あの人類産業、史上最悪の事故は自分たちが住む街からたった100km以内で起きた事件なんだ。当時はまさにカタストロフが具体化したという感じで、周りの人たちも直接的な影響を受けていた。人類への警鐘も含めて、この衝撃をゲームにしない手はないと思ってね……。ゲーム素材をかき集めに現地に赴いたんだけど、本当にすごかったよ、あれは産業化社会の墓標だね。


E３時に発見！ した時の本作の「四つ腕男」。まさかこんなヤツがヒーローなんて、あつかうプレイヤー自らが圧倒される

では最後にもう一社、ロシア系のパブリッシャーを紹介したい。Buka Entertainmentだ。今回はBukaの広報ジュリア氏と、最近リリースされた『BATTLE MAGE』について話すことができた。
編 『BATTLE MAGE』制作の経緯をお聞かせください。
ジュリア氏（以下J） 今年はBukaが創業10周年という特別な年です。そういった10年のノウハウを詰め込んだゲームとして『BATTLE MAGE』を作りました。
編 どんな感じのゲームですか？
J ひたすら魔法使いとオークがバトルを続ける、っていう感じのゲームね。エフェクトが特に派手で、モンスターもかなりおどろおどろしくデザインされているわ。
編 では、特にクリエイターに人気のあるモンスターはいますか？
J そうね。ある人はドラゴンデーモン、別の人はオグルクラッシャーがお気に入りみたい。
編 確かに迫力はありますね。ほかにこのゲームのユニークな点はどんなところでしょうか？
J ゲーム世界は1・5キロメートル四方がシームレスにつながっているの。当社独自の技術で開発したテクノロジーを使ってね。ほかにもたくさん言いたいことがあるけど、日本の皆さんにロシアのゲームをプレイしてもらいたい、ってことが一番。期待しててね。


開発者のお気に入りという「ドラゴンデーモン」。いかがだろうか？


Buka Entertainmentチーム。ロシアにもこんなにゲーム開発者がいるのだ！

今回3社のインタビューで印象に残ったのは、会社としてバイタリティあふれる姿だ。確かにゲームは荒い感じがするが、それでも海賊版が横行しているにもかかわらず開発し、世間に自分たちのクリエイティビティを表現したいという強い意思には感服した。これからも彼らの動きをつぶさに見ていきたいと思う。

盛大日本事務所、日本からみた中国オンラインゲームの現状と展望

銀河英雄伝説は既に活況

ボーステック社開発、運営の『銀河英雄伝説Ⅶ』(以下『銀英伝Ⅶ』)。日本ではクローズドβが開始され、βテスターの間ではすこぶる評判がいいようだ。だが、実際のサービスが開始されている日本以上に盛り上がりを見せているところがある。それが中国であり、盛大ネットワークがパブリッシャーとなっている。運営サービスを開始する予定のMMOシミュレーションゲーム『銀英伝』は、言わずと知れた日本の古典的SF作品だ。パッケージ用PCソフトとしても安定したコアファン層を集客している。今回中国に正式進出が決まっている『銀英伝Ⅶ』だが、本作品はこれが中国への正式な作品投入としては第1作目であるため、中国語の正規名称は『銀河英雄伝説網路中文版』である。

第1作目にも係わらず、『銀英伝Ⅶ』が中国で非常に人気が高いのは、アニメ、小説、パッケージPCなどのマルチメディア展開が、すでにかなりの広い範囲にわたり行われていたからだ。

原作者である田中芳樹氏が心酔しているのが「三国志」や「水滸伝」などの中国古典作品であり、そのような壮大な世界を銀河系というシチュエーションで描けないかと考察した上で練りこまれたのが、『銀英伝』の世界観だ。実際、作品世界に見え隠れする、中国的なストーリテリングも彼の作品が中国で非常に人気が高い一要因であると言われている。いずれにしても同作品は、一定層のコアなファン層を抱えたエンターテイメント財である。多岐にわたるメディア作品の中から世界観を断片でつなぎながら、自らをその世界の一部であると感じられるところが魅力のようだ。それを他のプレイヤーと共有できるのが『銀英伝Ⅶ』であり、中国ユーザーの高い期待度の要因である。



『銀英伝』を日本から中国に持っていくことに成功した盛大日本事務所代表　黄 哲氏

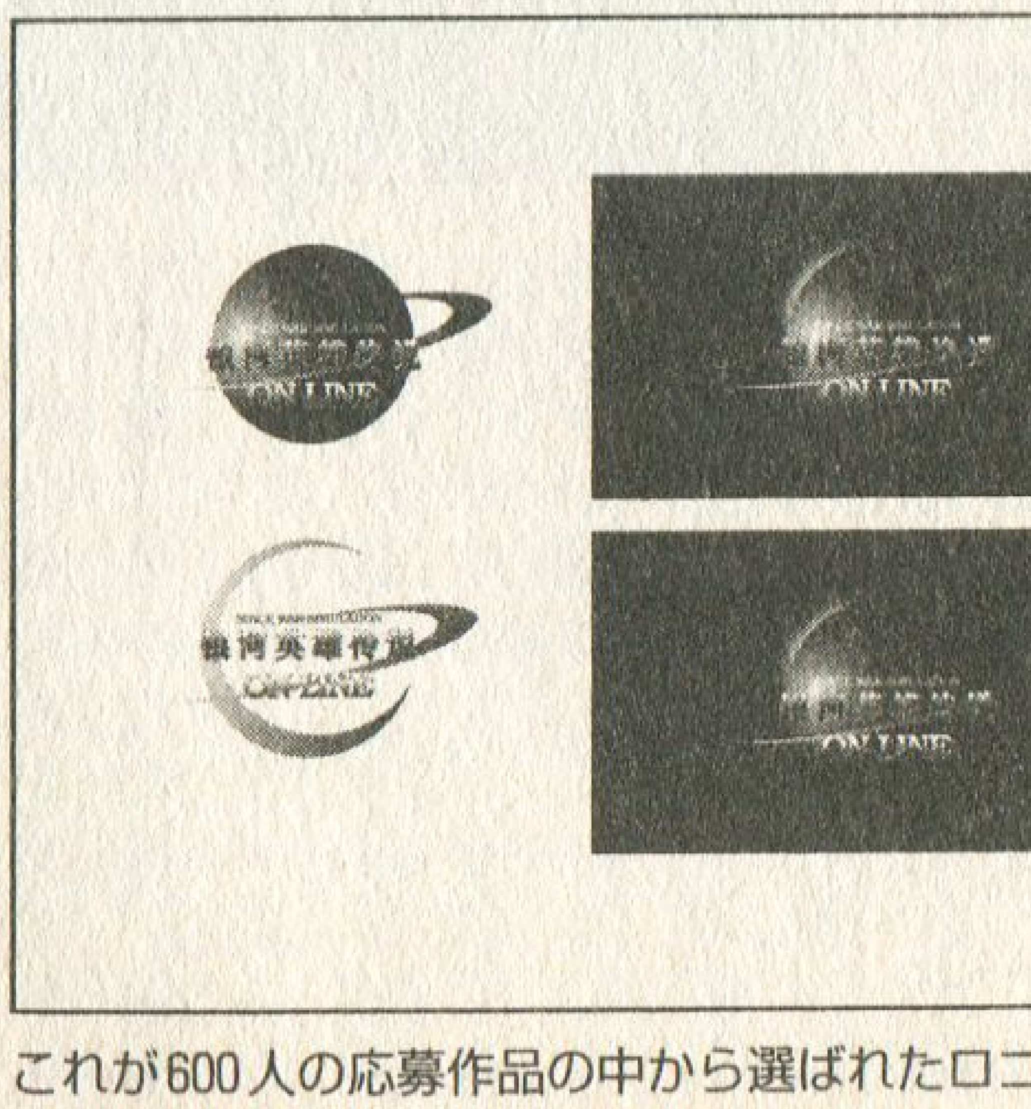
事実、盛大主催で11月19日から『銀英伝』のロゴコンテストを開催したところ、600人近くの一般の方々から作品の応募があった。賞金が2000元(一般的な中国の給与レベル1ヶ月分)ということが、それだけの応募を集めた理由のひとつでもあるが、いかに『銀英伝Ⅶ』の人気が高いかを裏付ける証拠となるだろう。

「ただし、これが本当に成功出来るかはまだ分かりません」と冷静にコメントをしてくれたのは、盛大日本事務所代表の黄哲氏。

「というのも、ゲームが投入される前から、これだけ人気のあるコンテンツを扱うのは今回が初めてです。キーポイントは、ハードなファンが多い中でライトユーザーにもいかに気持ちよくプレイしていただけるかでしょう」(同氏)

去年はさらに拡大するユーザーベースを掴みつつ、教訓も多かった盛大、日本のクリエイターによって作り出されたコンテンツは、度重なるメディアミックス展開により中国市場での成功を獲得するかもしれない。

今後の展開に注目だ。



これが600人の応募作品の中から選ばれたロゴ

『ストーンエイジ』で一度成功をつかんだ華義 今回は「三国志」モノで巻き返しを図る

消えかけた華義の存在感

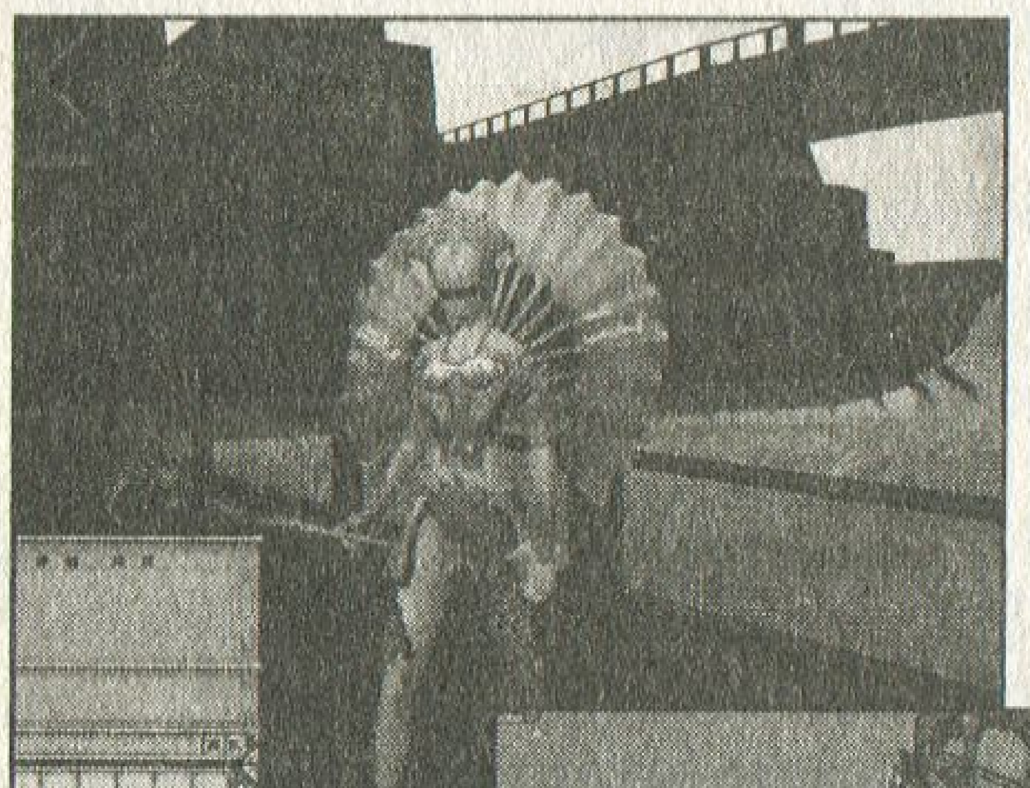
中国にオンラインゲーム市場が立ち上がったばかりの頃、日本メーカーであるJSSによって開発されたMMO『石器時代』（日本名『ストーンエイジ』、以下『石器』）で大成功を収めた企業がある。それが華義だ。

盛大やスクウェア・エニックスなど、より強力なコンテンツの中国展開を進めている企業を尻目に、『石器』の運営、ならびにアップグレード版の開発拠点を、北京から四川へと移行していた。開発・運営コストを確実に下げ、常時接続5万程度でも常に利益を稼げるためだ。だが、前述の2社や『奇蹟』（日本名『ミュー 奇蹟の大地』）などの躍進の前に、華義の名はトップ10リストから消えた。

だが同社は最近、非常に注目すべきゲームタイトルの発表を行った。それが『鐵血三國』（以下『鐵血』）だ。「三国志」を舞台にしたMMOは数多く存在しているが、そのどれもが俯瞰視点で、「三国志」の持つ壮大なスケールを感じさせるモノはなかった。それを実現すべく、「UNREAL2」エンジンをゲームの3D描画エンジンとして採用したのが本作の特徴だ。

今まで、中国開発メーカーは3Dエンジンやツール類を自社開発する傾向にあったが、「チャイナジョイレポート」でも紹介されている金山と同様、華義も海外の最新技術と安価な人件費のコンビネーションという、台湾ビジネスモデルの典型を取り入れたのだ。

「現在、6人のエンジニアが『UNREAL2』エンジンを『鐵血』に使えるよう調整しているところです。『UNREAL2』エンジンはMMO用に開発されたわけではないので、コツをつかむのが重要なんですけどね」と説明してくれたのは、華義のインファクトリー、李氏。だが、「華麗」という言葉がピッタリの戦闘シーンを見る限り、問題は見当たらない。各種法術を発動したときのエフェクトも秀逸。現段階ではプレαバージョンのため、どこまで実装されるかは定かではないが、最新鋭のエンジンを、最大限に活用しようとする様子がうかがえた。



ここまでくると、中国開発者のレベルも他国と遜色ない



さすが「UNREAL2」エンジン 超巨大建築物の描画もお手のもの

キャラクターデザインには日本でも有名な台湾の著名画家、鄭問を採用。「三国志」の時代背景と言ったが、そのきらびやかな武具、武器はまるで「北斗の拳」に登場するラオウをほうふつとさせる。

純中国産MMOにもかかわらず、全体的にジャパニーズテイストが感じられるのは、最終目標を日本に置いているからのようだ。

「『鐵血』の最終目標は日本市場です。もともと『石器』で大きなビジネスチャンスをつかんだ私たちです。今度は台湾・中国でのコラボレーションと、米国の最新鋭のテクノロジーを駆使した素晴らしいコンテンツを開発し、日本のゲームファンの方たちに楽しんでもらえればと思います」（李氏）

『リネージュ』シリーズなどに見る、攻城戦やクランシステムも導入すると言われる『鐵血』。肝心の発売日はまだ未定だが、発売されれば、中国オンラインゲーム市場トップ10に返り咲く可能性は高い。今後の華義の活躍と発展に、より深く注視していただきたい。

パチンコ&パチスロ
激ヤバ情報専門マガジン

パチ裏ッ！

Vol.2
2004

定価880円
(税込み)

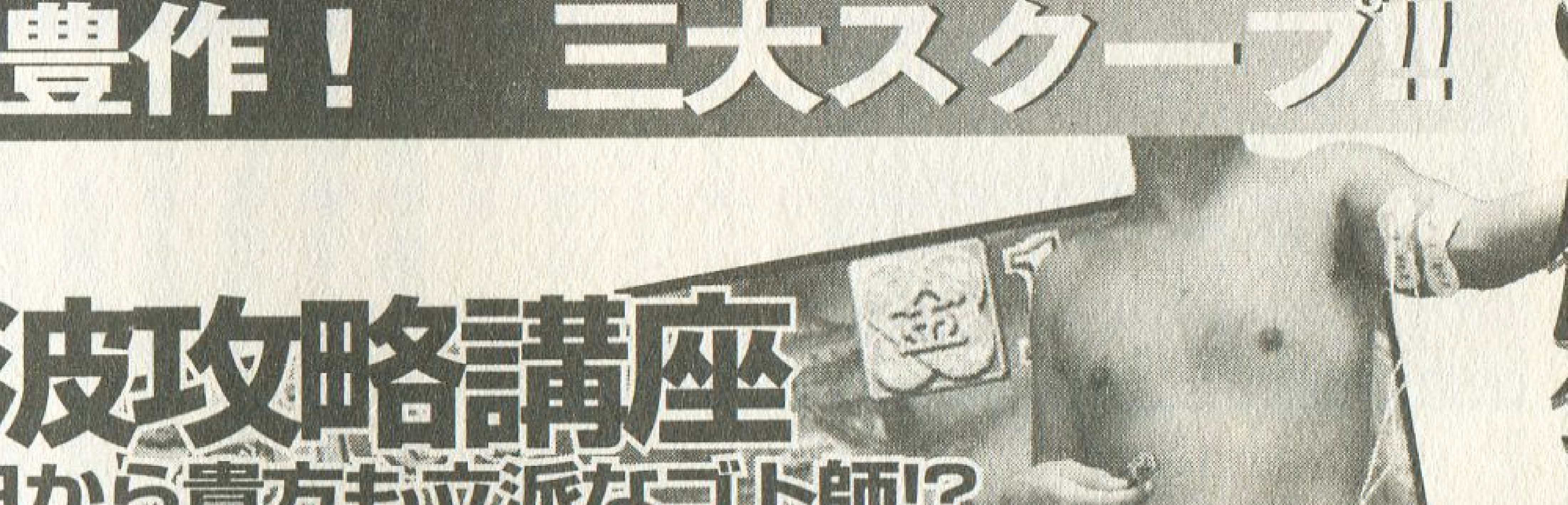
より一層過激になって第二号発進！

オカルト攻略の大家「ドンキホーテ」その功罪を問う！

総力特集

遠慮ゼロの徹底研究 VS. 谷村ひとし

ヤバネタ大豊作！　三大スクープ!!



ゴト師一年生
初級低周波攻略講座
これさえ読めば明日から貴方も立派なゴト師!?

信長の野望
強制万枚打法発覚!!
本年度一発目の正真正銘マジネタ攻略法リポート！

Bモノ楽勝攻略
裏新海の設定判別法！
裏モノ満載のホールはこんな設定を入れています！

…and more

4月22日全国書店にて発売!!

編集・発行　株式会社 マイクロマガジン社　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
TEL:03-3206-1641(販売)　FAX:03-3551-1208

ゲームソフト批評

見逃しがちなタイトルを含めた、全13本のソフト批評コーナーはココからです。パブリシティに一切とらわれることなく褒めるところは褒め、ダメな点は徹底的に追及させていただきます!!

【今号の MENU】

- 鬼武者3
- 戦国無双
- シャドウハーツII
- NINJA GAIDEN
- 逆転裁判3
- ブレイクダウン
- サッカーライフ！
- 007 エブリシング オア ナッシング
- ファイアーファイター F.D.18
- EyeToy:Play
- 1080° シルバーストーム
- Fate/stay night
- ファントム・ブレイブ



 イラスト:安本豪"Ieye"

鬼武者3

クライマックスで引かせた『鬼武者』失敗の要因はどこにあるのか？

集大成ということもあり、シリーズ最大規模の予算とスタッフをもって送り出された本作。だが、ちょっと行き過ぎじゃないか。

text by 多根清史

プレイ時間：100時間



ジ 戦国サバイバルアクション
メ カプコン
機 PS 2
¥ 7,329円（5％税込）
発 04年2月26日

『鬼武者』シリーズの一貫性

ありていに言うと、『鬼武者』の定義は「『バイオ』だけど、『バイオ』じゃない」である。

カメラの固定された「書き割り」の画面の中で、ラジコン方式（主人公の視点からの方向指示）によって操作し、謎解きをしながら中ボスとの連戦を勝ち抜いてゆく。『鬼武者』シリーズの歩みは、そうした「『バイオ』の亜流」のアリバイを打ち消そうと、あらゆる努力を払ってきた。しかし、迷いつつ試行錯誤を繰り返した、ということはなく、3作を通じて、方向性の〝ぶれ〟が見られない。『FF』のように、ときどきの流行を取りこむのとは違い、不変の「売れるゲームの本性」に寄って立とうとした、と思えるのだ。

では、「売れるゲーム」とは何か？　『鬼武者』シリーズは、「良いゲームは売れる」的なセンチメンタリズムとは対極の、割り切った戦略を追求している。それは「売れる商品」と「良いゲーム」の区別と組み合わせだ。話題性＝「手に取らせる」と、ゲームの中味＝「買ったあとも遊んでもらう」の二段構え、である。

このやり方は、本作において、行き着くところまで行った。話題性の面では、1作目が国際派の俳優・金城武を起用し、2作目は故・松田優作をポリゴンモデルで〝復活〟。そして『3』に至っては、金城＆ジャン・レノの2大スター共演、というサプライズを用意していた。かたや、ゲームの中身も、従来のプリレンダリング（前もって作成した一枚絵のCGを表示する方式）からフルポリゴンに変更され、ゲームエンジンの作り直しが図られている。常に「何かを足すと、何かを引く」を迫られる中小規模のソフトと比べれば、ぜいたくの極みだ。

しかし、売上の数字は、満足とは程遠い。04年3月1日現在で、ようやく50万本弱。ミリオンを突破した前2作と並ぶのは、かなりつらそうだ。売上はゲームのすべてじゃないし、良質なゲームが「一部では評判が高い」の壁を越えて売れない構造不況も深刻である。

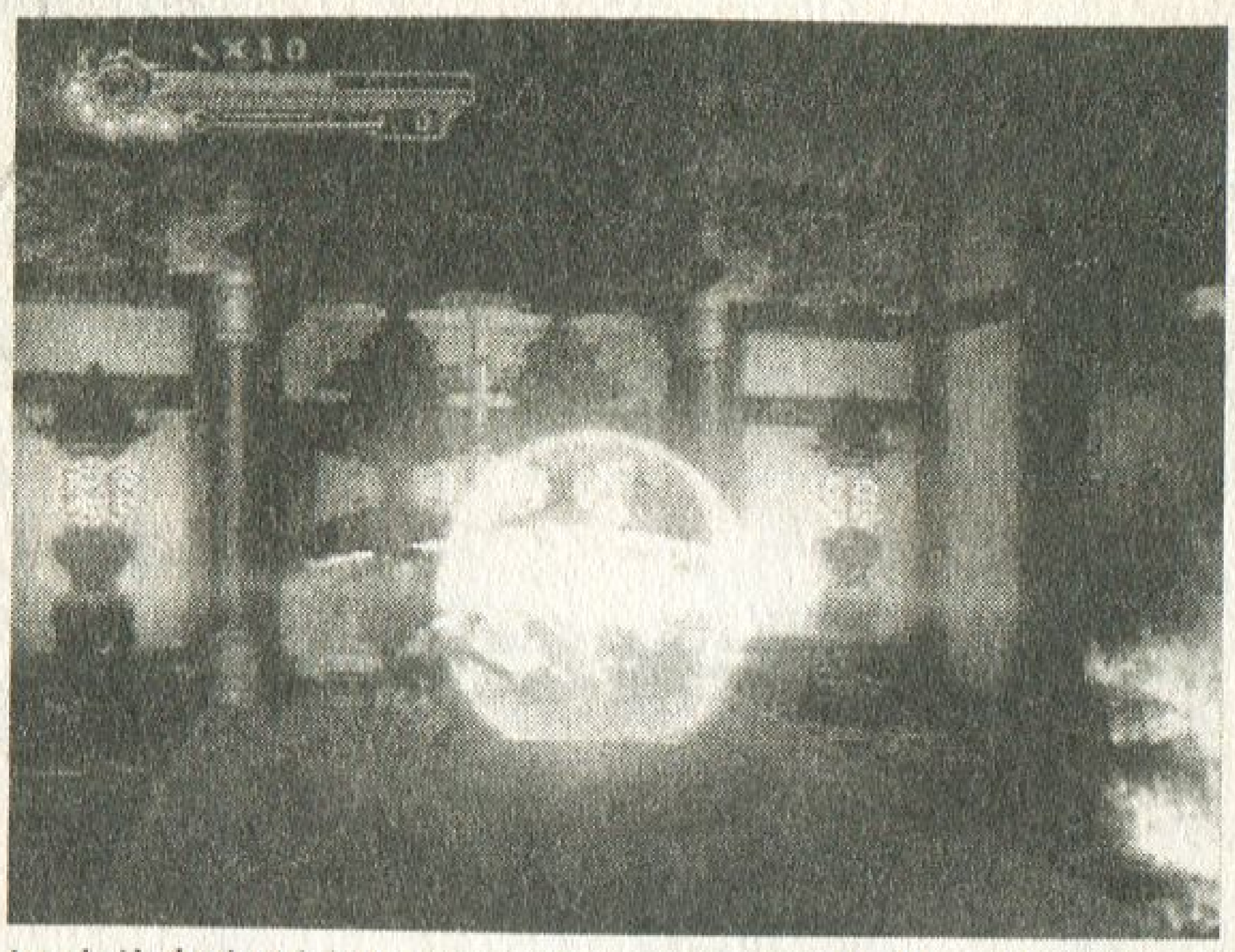
だが、初めに確認したように、『鬼武者』が「『バイオ』じゃない」と主張できるよりどころは、「売れてナンボ」のビジネス感覚にある。マスコミへの露出にも不足はなかった。なんたって、ジャン・レノが来日してるのだ。

超人気ソフト『真・三國無双』（以下『三國』）の血を引いた『戦国無双』（以下『戦国』）の発売日と近く、同じ「戦国モノ」としてかぶった。見えやすい苦戦の理由は、確かにそれだ。しかし、『戦国』も『三國』から数えて4作目にあたり、『鬼武者』以上に「ブラン

ドの経年劣化」の危険にさらされている。つまり、「なぜ売れないか」との疑問が、「なぜ『鬼武者3』より『戦国』が売れたのか」に置き換えられるだけで、回答にはなりえない。ここで筆者なりの結論をいうと、『鬼武者』は一貫して成功のセオリーを守り通した、まさにそのために失敗したのだ。

「マジメすぎ」が客を引かせる？

本作の失敗、すなわち初代および『2』の成功した要因は、「話題性」と「ゲームの中身への支持」に分解できることは、先に触れた。



いまや欠かせない要素となった「一閃」。出しづらくなった分、出した時の快感は確かにあるのだが

このうち、前者については『3』は前2作とは事情が異なる。金城武や松田優作は「侍」の器におさまるが、東洋人と容姿がかけ離れたジャン・レノがひとつの軸となれば、話のプロットが「時代劇」からはみ出るのは避けられない。本来はモーションキャプチャの素材にすぎない俳優が、「ゲームの中味」に大きく割り込んでくる。

ジャン・レノが、現代フランス軍の秘密部隊隊員、ジャック・ブランを演じている関係上、冒険する舞台には、パリなど異国の風景も含まれる……程度では済んでいない。事の起こりは凱旋門に始まり、下水道やノートルダム寺院、ブローニュ動物園、世界遺産のモン・サン・ミッシェル。全仏ツアーかというぐらい、出るわ出るわ。

そして「2人の主人公」を活かしたギミックとして、過去と未来の往復による謎解きがあるのだが、同じマップを2人分歩くことになり、要するに時間が単純にいって2倍かかる。「フランス成分」も2倍（海底神殿も西洋風なので、数に入れていい）というわけだ。

初代や『2』も、厳密には時代劇の枠を守ってはいない。が、本筋の「時代劇」はおさえたうえでの例外だ。それに対して、本作の場合は、主客が逆転した感をまぬがれない。たとえば「左馬介（＝金城）が自動車の中で、携帯電話で幻魔と話をする」というデモは、まず確実に〝ウケ狙い〟として作られたはずだが、その頃には左馬介は現代にとけ込み、「金城武」に戻っていて、おかしくもなんともない。時間の配分のうえで、すでに時代劇じゃなくなってるのだ。

一方、「ゲームの中身」は、初代から続く「バッサリ感」を深く掘り下げている。しかし、「話題性」で広げたユーザーの間口を、逆に狭めるような方向性だ。敵が斬りかかる瞬間に反撃する「一閃」も条件が厳しく、ボタン連打はだめで、正確な「目押し」が求められる。そして新たな武器のムチは、「鬼縛り」（締めつける）などのアクションが目を引くものの、「鬼力ゲージ」を消費することもあり、使うメリットに乏しい。ゲームシステムが、一閃＝「バッサリ」以外の遊び心を、そぎ落とす格好だ。

話題性ねらいにしろ、「バッサリ感」にしろ、いずれも『1』→『2』→『3』へと受け継がれた正しい進化である。しかし、松田優作は許せても、ジャン・レノにはついていけないと感じた人は多いだろう。これは、お笑いの世界でいうところの「引く」に近いと思う。サービス精神も度が過ぎると、相手をしらけさせてしまう。アクションにしても、「バッサリとは何か」と悩ませていい人口は、せいぜい5万人までじゃないか。芸人のふざけ方が非常に堅っ苦しく、笑顔がこわばっている感じだ。カプコンのまじめさが、客を近寄りがたくしているのではなかろうか。

関連作品

鬼武者

ジ アドベンチャー
メ カプコン
機 PS2　¥ 8,190円（5%税込）　発 01年1月25日

言わずと知れた1作目。『バイオ』の派生としてもそうだが、金城武がゲームクリエイターとしても参加することで話題を呼んだ。ちなみに『3』は主人公・左馬介のモーションキャプチャのみでの参加ということになっている。

戦国無双

舞台変更？それしか見えないのはもったいない！

「どうして『真・三國無双4』ではなかったのか？」ここに鍵が隠されている。

text by Alexander服部
プレイ時間：100時間



ジ タクティカルアクション
メ コーエー
機 PS 2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年2月11日

基本的には何も変わってない

実際にデモを眺めていても、プレイをしてみても『真・三國無双』シリーズをプレイしてきている人なら、ほとんど違和感なくプレイを開始することができる。群がる雑魚どもを蹴散らして敵の大将を討つ、もしくは戦況を一個人の武勲でひっくり返す。システム的にも、多少のお約束コンボがなくなっていることを除けば、チャージ攻撃などもそのまま継承されているし、ガードも同じボタン。弓や鉄砲を撃つボタンも同じなので、『真・三國無双』の延長としか思えない人も多いだろう。だが、それは早とちりというものだ。『真・三國無双』の続編ではなく、日本の戦国時代に舞台を変更する必要性は別のところにある。それはマンネリズムに対してのアンチテーゼではないだろうか。『真・三國無双』ではできない、だから戦場を変更した。そんな「隠れた理由」を探してみよう。

兄貴分『真・三國無双』シリーズの紹介

一般的な流れとしては光栄の人気シリーズ『真・三國無双』の流れを踏襲していると名前から理解できる。単純に「戦場が戦国時代の日本」になったから『戦国無双』と名前が決まったことは想像に難くない。『真・三國無双』シリーズの特徴としては、冗談抜きで千人斬りができてしまうほどの爽快感。戦場を駆け回り、武勇のみで戦いを一変させることのできるほどの暴れっぷりも魅力だ。

このシリーズは「三国志」を題材としていることもヒットの理由になっているが、今作で踏襲しているのは基本的な戦い方やシステムの部分のみとなっている。実際に購入する人もほとんどが『真・三國無双』シリーズの最新作ととらえて購入しているのだろう。

開発陣が抱いていたリセット願望の実現

開発の人間の意図や意識というものは、インタビューなどから判断することはできない。言い訳はいくらでもあとから考えることができるし、会社的なきれいごとが出てくるからだ。一番本音が出るのが作品そのもの。すべての人が気がつくわけではないが、『戦国無双』からひしひしと感じる開発サイドの意識は「リセットする」意識だ。『真・三國無双』で出来上がったシステムに対して、一度リセットを行い、新たなシステムを試行錯誤しながら作り上げていきたい、ということが見て取れるのだ。

まず誰にでもわかる部分としてはコンボ。単純に変更されているのではなく、プレイするターゲットを新たに想定している。今まで

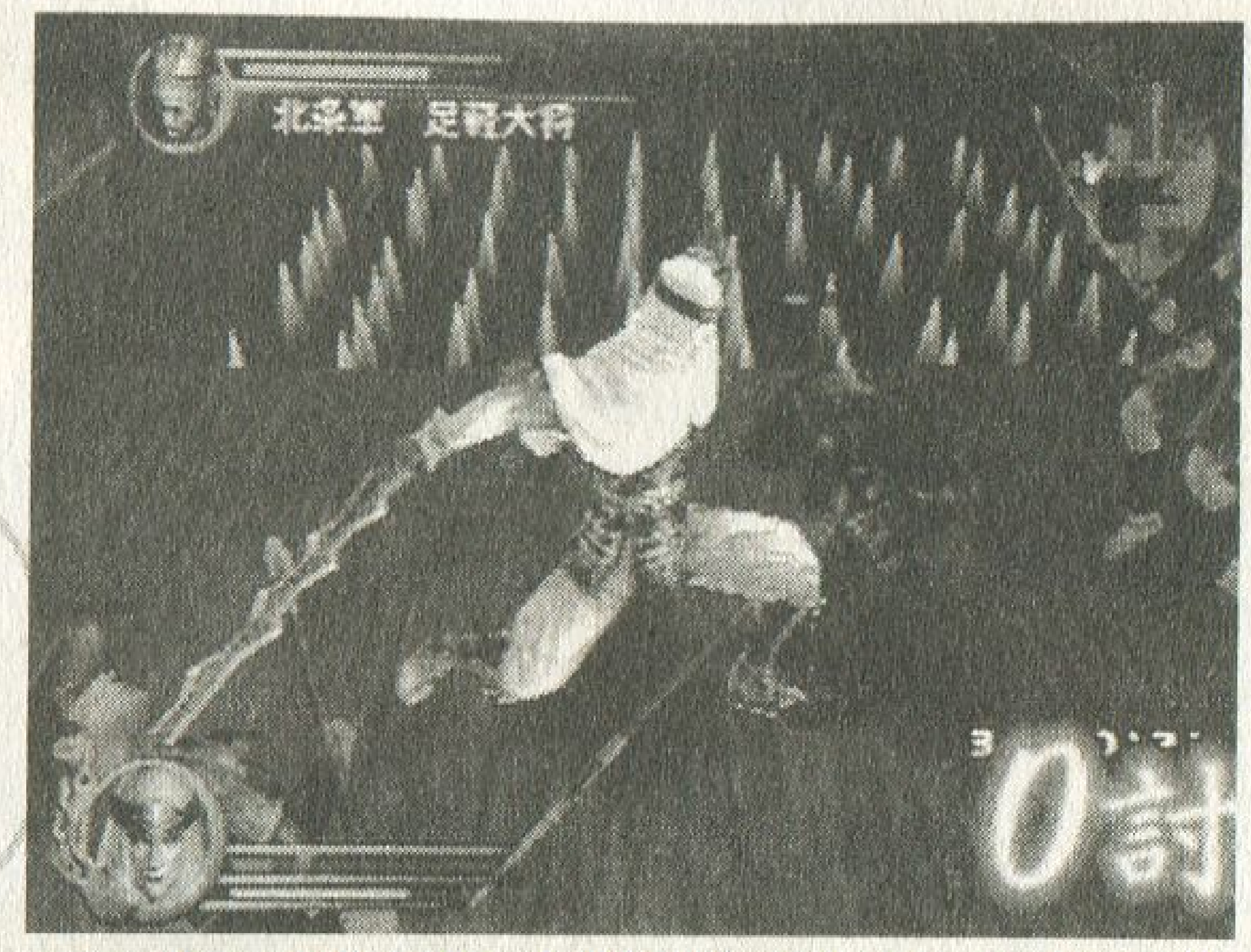
と違い、単純なコンボは驚くほど簡単に、しかも効果的に使用できる。それは今までの『真・三國無双』で「デフォルト」になっていたコンボシステムを変更したからだ。マイナーチェンジというレベルではない。表面的にはわかりにくい部分なのだが、ターゲットが完全に違うシステムになっている。それ以外にも最初から敵のライフゲージが見えている部分なども当てはまる。このことにより、初めて遊ぶ人でも何も細かいことを考えずに、敵を発見し、そして戦いを挑むことができる。使用できるボタンが1つ増えることになるので、アクションを追加しても良い。ただ、賢い選択なのは、そこに増えたアクションがそれほど重要ではないことだ。つまり「使用するべきボタンが1つ減った」とも考えられる。シナリオに関しても途中で分岐が見えたりするので、やりこまなくても「まだ登場していないシナリオがある」ことがわかる。見方によっては単純なブラッシュアップとも受け取れるが、よくよく考えると「新規顧客」を取り込むための努力だということだろう。

今までのシリーズで「良い部分」と「変更したい部分」があることを認めつつも、新たな挑戦を盛り込んでいる。変更の幅としては『真・三國無双2』→『真・三國無双3』の時以上に思い切った変更になっている。単純に名前を変えた同一シリーズとは一線を画している。

評価できる意欲作だがまだまだ良くなる

すべてのキャラクターやアイテムを集めることを目標としてプレイを続けていたのだが、もちろん不満な点もでてくる。これはおそらく「今までのシステムの良いところを利用しながらも、新しくしていく」部分の葛藤が出ている。というのは難易度を上げたときの敵の固さや、シナリオクリアのためのお使いが多い部分などが挙げられる。新規をターゲットとしてのアプローチとしてはまだまだ練りこむことができる。「三国志」の名前を使用していては決して許されない変更を組み込むのであれば、もう少し崩してもいいと思うのだが、売上や固定ファンのことを考えると変更し切れなかったのだろう。確かに城内戦などの新しい部分もあるので、いろいろとチャレンジしていることはわかるのだが、それが現状では爽快感を削いでしまっているとも言える。リセットしたい、新しくしたいのであれば「継承すべき部分」と「組み込みたい新要素」のバランス、組み合わせを考えるべきだろう。むしろ外部の意見を入れるぐらいの柔軟さが欲しいものだ。たとえば難易度を上げる際に、敵を強くするのではなく、登場する敵の数を増やすことで、難易度が上がる、とすれば爽快感を失うことにはならないはずだ。このような発想をしっかりとスタッフのみでできるのであれば問題はないのだが、現状の作品を見ている限りでは新しい意識をもう少し入れてほしいと思う。

『真・三國無双』というシステムから脱却するための舞台の変更。これはマンネリズムからの脱却として大いに評価できる意欲作と言える。あとはさらに「戦国らしさ」を出せれば世間的な評価も変わってくるだろう。まだまだ進化できることを考えると「もう少しがんばりましょう」と評価しておきたい。技術力や作品に対しての思い入れに関しては、われわれは十分に見せてもらっている。あとは次の一歩だけではないだろうか？


今までに存在しなかった城内戦。賛否は分かれるものの、日本での戦であれば避けては通れない

関連作品

天地を喰らう2

ジアクション
メカプコン
機PS ¥6,090円(5%税込) 発96年3月22日

「ファイナルファイト」タイプのアクションゲーム。豪快に描かれたキャラクターたちが、武器を振り回し、肉まんなどを喰らうさまは『無双』シリーズに近いものがある。舞台は「戦国」じゃなくて、「三國」のほうだけど……。

シャドウハーツII

ブッ飛びすぎの設定には驚かされるが RPGの本質的魅力は依然として健在

隠れた傑作と評価された前作から3年。ついに登場した続編は、硬派な世界観が一変した意外な内容になっていたが……。

鬼面人を驚かす？ 世界観の大変更に呆然

これが、『シャドウハーツ』の続編か？　あのダークなノリはどこへ行った!?　……前作、さらにその前身である『クーデルカ』のファンなら、呆気に取られることは間違いない。いや、怒り心頭に達して、早々にやる気をなくしてしまってもおかしくないだろう。『シャドウハーツII』の物語は前作の半年後に始まる。主人公ウルは、神を殺すほどの絶大な力を手に入れながらも、最愛の恋人を失って失意の中に暮らしている（これは前作のバッドエンドから続く設定だ）。ところが、ある秘密教団の陰謀をきっかけに再び歴史を動かす巨大な戦いに巻き込まれ……と、ここまで聞くと、渋めで硬派なRPGに思えるかもしれない。確かに設定上はそうなのだが、内実はまるで違うのだ。

深い心の傷を負っているはずなのに言動がひたすら軽い主人公、時代性を完璧に無視してタイトな服と超ミニスカートでヨーロッパ中を駆け回るヒロイン、トルコレスラーを師匠に持つマッチョなヴァンパイア、有名アニメを意識したセリフをバンバンしゃべりまくる（それもベテラン声優・池田秀一氏の声で！）狼、筋肉バカとお色気バカの敵幹部コンビ、カッコつけすぎで逆に周囲から浮き上がっている敵の首領……よくぞここまでイカれた設定を並べたと思えるほど、ぶっ飛びまくっている。システムだけを継承し、世界観は別物というのならともかく、物語も主人公も受け継いでいるのに、まるで雰囲気が違うのだ。しかも彼らのベタなギャグとお約束満載の寸劇がたっぷりと盛り込まれている。前作にも女スパイ・マルガリータというノリの軽いキャラがいたが、彼女はあくまで例外で、全体としては硬派な方向にまとめられていた。だが、今回は……。

ここまでくると、許せるか否かは、ほとんど個人の主観によると言ってもいいだろう。

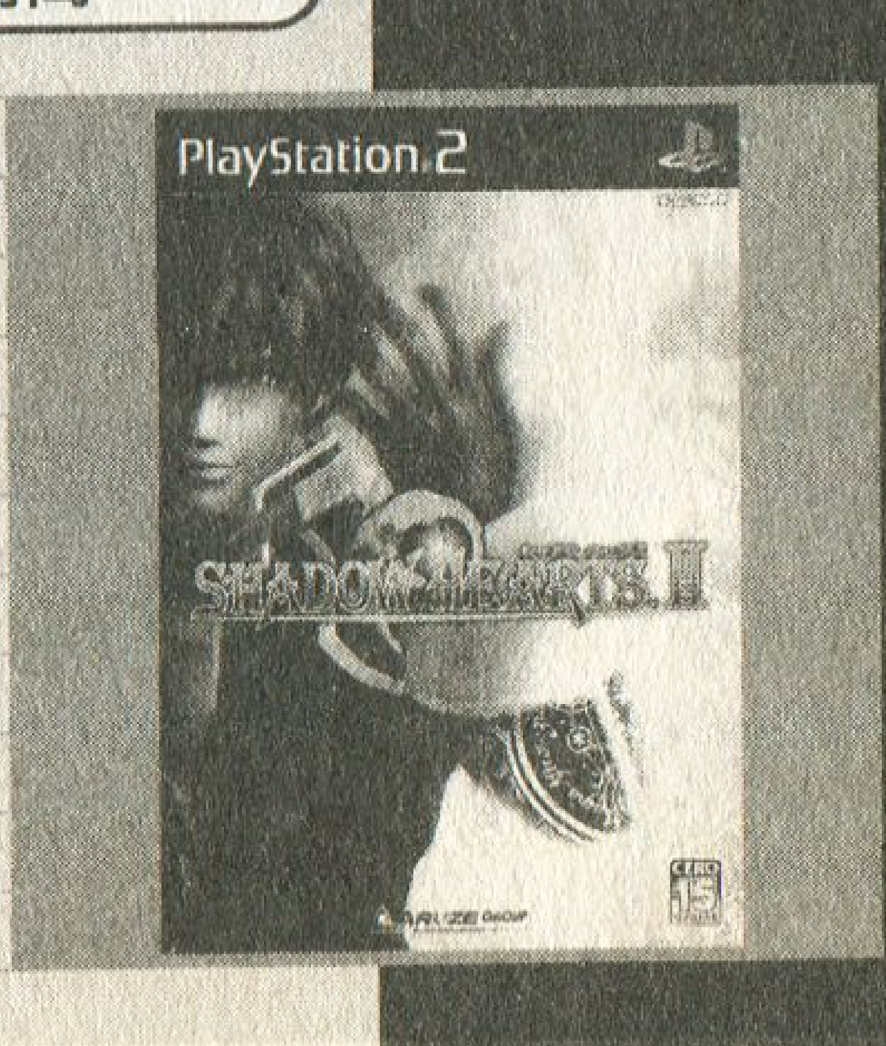
個人の嗜好を超えて 評価したい戦闘システム

したがって、客観的な評価を下すことはちょっと難しいし、いかに論陣を張ったところで受けつけられない人が出るのも当然だろう。だが、それを承知であえて言えば、『シャドウハーツII』はRPGとして見た場合、やはり優れた作品だ。ただし、これは「RPGにおいて最重要なのは戦闘と成長のシステム。物語やキャラクターは二の次」という視点に立つことが不可欠となるが。

戦闘の根本部分は、前作を継承している。攻撃やアイテム使用など、あらゆる行動の正否判定は、すべて「ジャッジメントリング」

text by 水野隆志

プレイ時間：41時間



ジRPG
メアルゼ
機PS2
¥7,140円（5%税込）
発04年2月19日

と呼ばれるこのシリーズ特有の方法で判定されるのだ。これはバーが楕円状のエリアを移動している間に、色のついた部分でボタンを入力するというシステム。行為の難易度に応じて押す回数やタイミングが調節されており、回復魔法などの基本的な行動はやさしく、大ダメージ攻撃など、プレイヤーに有利に働く行動は難しく設定されている。

今回はこのジャッジメントリングに「コンボ」の概念を採り入れることで戦闘を深化させている。これは味方同士が連携して敵に連続ダメージを与えるシステムで、ヒット数を上げれば上げるほど、それに続く攻撃にボーナスがつくのが特徴だ。たとえばヒロインは軽戦士タイプのキャラになっていて、単体では高い破壊力を期待できない。しかし、一撃一撃の威力は低くとも、多段ヒットする技を持っているので、彼女からコンボ攻撃が始まるようにすれば、それに続くパワーファイター系キャラの攻撃力を大きく高めることができるのだ。戦闘に参加できる味方メンバーは最大4人なので、うまく行動順を調節すれば、4人による連携攻撃を組むことも可能になる。ただし、コンボはジャッジメントリングの入力に1度でも失敗すると、そこで途切れてしまい、しかも連携に参加していたすべてのメンバーの行動がキャンセルされてしまう。つまり効果が大きい代わりに、ミスをすると敵にチャンスを与えてしまうことになるのだ。そのため、戦闘においては戦術を組み立てるだけではなく、正確な目押しの技術も問われることになる。バーの回転速度を速くしたり、リング内のヒットエリアを見えなくしてしまうなどのステータス異常攻撃をしてくる敵もいるので、リングの正確な入力は意外に難しい。この駆け引きは集中力が必要で長時間やっていると疲れてくるが、気力が充実しているときはかなり熱い。

そしてもうひとつ、魔法システムが変更になったことが戦闘の駆け引きをさらに緻密にしてくれている。前作では魔法は完全に個人の特殊能力になっていて、使える使えないがキャラごとに決まっていたのだが、今回は魔法の源となる悪魔の紋章を装備するとそれに対応した魔法を使えるというシステムに変更された。紋章は全8人の味方のうち、6人に自由に装備させることができ、しかも戦闘中以外は自由に変更可能だ。そのため、たとえば回復役のMPが減ってきたら、MPに余裕がある味方に紋章を移すといった作戦をとることができる。ザコがかなり手ごわく、エンカウント率もやや高めになっているので、パーティの戦闘継続力を維持していかないと、ボス戦までたどり着けない、またはボス戦で息切れしてしまうといった事態に陥りかねない。8人の味方のメンバー全員をいかにうまく使いこなせるかが、ハードな戦いを勝ち抜くために絶対不可欠となっているのだ。このようにして、戦闘システムを重視して考えると、緊張感あふれる戦闘を楽しむという、RPGの根源的な魅力はむしろ高まっていると言えよう。世界観の大変更は確かに好みが分かれるところだろうが、オフザケの度合いも、物語の進行に伴って次第に収まってくるので、旧作のファンもある程度我慢してプレイすることをお薦めしたい。少なくとも、開始数時間で放り出すのは、あまりにももったいない作品なのは間違いないだろう。



「コンボシステム」の導入で、より深い駆け引きが可能になった戦闘。ザコの手ごわさは前作以上だ

関連作品

ペルソナ2　罰

ジRPG
メアトラス
機PS ¥7,140円(5%税込) 発00年6月29日

前作を受けて展開する物語、ホラーテイストの世界観、プレイヤー個々の戦術を反映するキャラクター成長システムなど、『シャドウハーツⅡ』との共通点が多い。PS時代の作品だが、RPGの転換期に生まれた良作として、今なおその価値は高い。

NINJA GAIDEN

技量次第では本物の忍者になりきれる挑戦的高難度ACG

縮小するXBOX市場でユーザー拡大の期待を集めたが、その中身はよりコアなユーザーに向けたものだった。

やつらは本気で殺しにかかる

打ちのめされた。

いや、たたきつぶされたと言ったほうがいいかもしれない。ヘボゲーマーたる筆者にはクリアなど夢のまた夢。なんせチャプター1のボスからしていきなり強い。悪鬼のごとき形相でプレイヤーを本気で殺しにかかってくる。コイツはもしや宿命の敵か何かか!? と思いきや、実は主人公の叔父（友好的）だったとあとでわかり、胃が重くなった。叔父さん、あいさつ代わりに甥っ子を5回も殺すなんてあんまりだよ……。その後も万事が万事この調子で、何度死んだかはもう覚えてもいない。このところ、この手のチャンバラアクションが数多く発売されているが、『NINJA GAIDEN』はその中でも随一の高難度だろう。

本作の難度を押し上げているのは、統率の取れた敵AIだ。とりあえず敵の数だけ大量に出てきて、主人公から離れている敵はのんびりとやられる順番を待っている、といった時代劇的なお約束はみじんもない。彼らは数体でチームを組み、全方位から主人公に襲いかかってくる。ガードも使えば飛び道具も使い、1体が攻撃されている間に残りは主人公の背後に回り込む。やつらは常に本気だ。真正面からのボタン連打の斬り合いなど、ゲーム開始数分で否定される。

さらにゲームを複雑にしているのが、カメラの問題だ。どうやらゲーム側で判断してカメラを動かすよりも、ユーザー自身がカメラを動かすべきだという思想があるようだ。このゲームでは主人公の動きが速く、ガードキャンセル後に高速で側転して敵の背後に回り込むといった動作が頻繁に起こるため、そこでカメラが勝手な判断で動いてしまうと余計に混乱してしまうからそうしたのだろう。それは正しい割り切りだと思うが、戦闘中に気にすることが1つ増えてしまったのは事実だ。カメラのことをうっかり忘れていると、特に屋内での戦闘時はカメラの死角に入り込んでしまい、集団リンチを受けることになる……。

プレイヤー自身が忍者であれ

しかし、筆者はこういった要素を否定的にとらえていない。「難しいので覚悟してくださいよ」と警告はしておきたいが、「難しすぎてダメなゲームですよ」と言いたいわけではない。

このゲームを面白いと思うかどうかは、その人が持つ「忍者観」に左右されるだろう。史実通りの忍者や、または現代社会における忍者というものを真剣に考えてしまうような人は、おそらくゲーム

text by 原田勝彦
プレイ時間：21時間



ジ アクションアドベンチャー
メ テクモ
機 XBOX
¥ 8,190円（5％税込）
発 04年3月11日

以前にストーリーが荒唐無稽すぎて受け付けないだろう。逆に忍者にスーパーマン的な活躍を求める人にとっては、主人公が弱すぎて不満が出てくるに違いない。

忍者は超人である。と同時に、人間でもある。忍者は銃で撃たれたら死ぬ。決して無敵でも不死身でもない。だが、銃弾をかわせるほどの超人的スピードを持っている。そこが他のヒーローと違う忍者のすごさだ……と考える人にとって、『NINJA　GAIDEN』はうってつけの忍者ゲームとなる可能性がある。



絶技を決めた瞬間。実際のプレイではなかなかうまくできないが、それでもやる価値はある

主人公リュウ・ハヤブサは弱い。何回か斬られたらあっさりと倒れてしまう。とても複数の敵と真正面から戦えない。だが、その代わりに数々の技がある。そして敵を上回る素早さがある。死にたくなかったらガードしろ！　飛べ！　転がれ！　手裏剣を投げろ！　そして壁走りからジャンプ斬りだ！

……すべてはタイミングとスピードの2つに尽きる。それを象徴するのが「絶技」と呼ばれるタメ攻撃だ。倒した敵から出てくるエッセンスを吸収し、一瞬のタメののちにすさまじい一撃を食らわせる。絶技を決めた瞬間、脳髄がしびれるような快感に目覚めるだろう。プレイヤーのやり方次第で、リュウ・ハヤブサは本物以上の忍者になれるはずだ。

XBOXの未来は……

そんなわけで「難しいけどやりごたえはありますよ」と話をまとめようと思ったが、しかしそれでも疑問は残る。忍者アクションを楽しませるためとはいえ、チュートリアルもなしに難度を上げてよかったのか？　特に本作の場合は、滅亡寸前の国内XBOX市場で唯一期待されていた国産大型タイトルだけに、むやみにハードルを高くされたらXBOXにトドメを刺してしまうのでは？　と不安な気持ちになってくる。

もうチームニンジャは国内XBOX市場のことなどどうでもよく、海外向けのチューニングのまま国内版を投入したのだろうと、ネガティブに解釈することもできる。だが、そうではないと信じたい。輝く「ONLY ON XBOX」の刻印と、ゲーム中に登場するプロトタイプXBOXの置物は、まだチームニンジャがXBOXを愛している証拠ではないのか。

これまで乳揺れポリゴン女でユーザーを勧誘してきたチームニンジャだが、いよいよ方針を変えてきたのだと筆者は勝手に想像している。この期に及んでXBOXに居残るわれわれゲームオタクたちに、覚悟を決めろと彼らは言ってるのだ。映画「フルメタルジャケット」のハートマン専任軍曹のような心境でわれわれを厳しく鍛え上げ、一騎当千の精鋭ゲーマーにしようとしているに違いない。

「貴様ら雌豚どもが俺の訓練に生き残れたら、各人が兵器となる。ゲームに祈りを捧げる死の司祭だ。その日まではウジ虫だ！　地球上で最下等の生命体だ！　俺の使命は役立たずを刈り取ることだ。愛するXBOXの害虫を！　分かったか、ウジ虫！」

……妄想のしすぎか？　しかし実際問題として、これからのXBOXソフトはますますコアな方向に走り、少数のコアユーザーが集中的に買い支えるようになることは間違いないだろう。それを望むところと思うなら、本作は絶対に手に入れておくべきだ。

関連作品

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

㋜スポーツ　㋱テクモ
機XBOX　¥8,190円(5%税込)　発03年1月23日

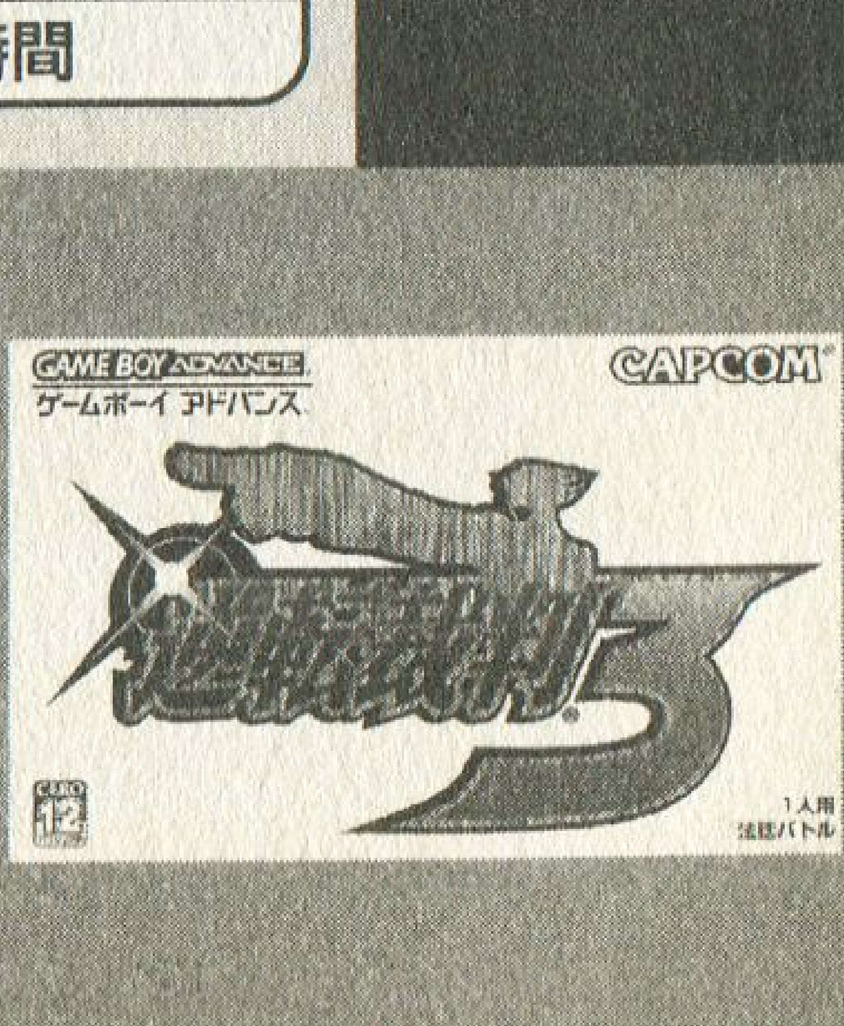
人気格闘ゲームの女性キャラクターにビーチバレーをさせよう、という発想がとっぴだが、それ以上に同じチームスタッフが作っているとは思えないほど軟派に仕上がっているのが驚きでもある。それにしても国内XBOXはテクモが踏ん張れなかったら……。

逆転裁判3

優れた商品であり、きれいな小品 その集大成的ゲーム

テンポの良い物語とアクの強いキャラクターたち。シリーズの面白さのためには何が必要で何が不要か。制作者のこだわりが光る。

text by 藤原修二
プレイ時間：15時間



ジ法廷バトル
メカプコン
機GBA
¥5,040円（5%税込）
発04年1月23日

テンポを大事にした人気シリーズの完成形

01年秋に『1』が登場して以来、ほぼ1年ごとに新作が登場してきたこのシリーズ。コマンド選択式AVGという古典的なジャンルに属するのだが、法廷という珍しいシチュエーションを主軸に、選択するコマンドをできる限り減らしたゲーム設計は、新しい魅力を持っていた。売上も『1』でこそ5万本弱だが、『3』では10万本オーバーを記録。キャラクターもの、大作系で占められていたゲーム市場に、新しい風を吹き込んだ。

このシリーズの魅力、それはテンポの良さにつきるだろう。

まず物語の構成。ほぼ1時間ごとに中断があるため、物語が複雑になってわからなくなる、ということがない。さらに「捜査」→「法廷」のセットで進行するので、プレイヤーが目的を見失う危険性が少ないのだ。そしてテキストがコンパクトにまとまっていること。メインのテキストは1画面で16文字×2行の32文字。事件の謎を解く手がかりとして大事な情報源となる証拠品の説明文も30文字程度だ。法廷では証言のウソ&矛盾を見つけることで進行していくのだが、その証言も平均して5画面分ほどに抑えられている。

画面が小さく、そして短時間で少しずつ遊ぶことが多いGBAならではの特性を考慮したのもあるだろうが、このベースが独特の軽快なテンポを作る大きな要因となる。「異議あり！」の台詞とともに弁護側から検察側へカメラがパン、さらに裁判官が木槌をたたく映像……と畳み掛ける、このゲーム独特の映像演出がより印象強いものとなったのである。また、裁判の形勢が変わるたびに動きまくる、個性的でオーバーアクションなキャラクターたちも大きな魅力なのだが、それでいてテンポが崩れていないのは実にお見事。

現実の裁判所ではこのゲームのような弁護士と検察官のバトルはない。『逆転裁判』のタイトル通り、立場が何度も逆転するような裁判があったらシャレにならないだろう。しかしそれは、人気推理マンガなどにリアリティが薄いのと同じで欠点ではない。前述したテンポと、自らの推理により逆転させる快感を追求した結果なのだ。『逆転裁判』に必要なものは？ そして不要なものは？ これらのコンセプトを制作者がしっかりとつかんでいたからこそ、このタイトルは名シリーズとなった。

そしてそれは同時に、このゲームとしての基本的な部分はまったく変わらないことにもつながっている。『2』ではサイコ・ロックという新しい要素も追加されたが、本作ではシステム的な追加要素はない。シリーズを続けるならば何

かしら新要素がつくことが多いものだが、このシリーズはそれをやらなかった。アイディアはあったのかもしれないが、それは前述のコンセプトと照らし合わせて不要だと考えたのではないだろうか。加えて、1章ごとのボリュームも『2』に比べ、若干、少なくなっている。これもシリーズもののお約束に反比例する話だが、何よりも大事なテンポを崩さないよう心がけたのだろう。

とはいえ、物語の部分は凝りに凝った構成になっている。1章では舞台は5年前にさかのぼる。なんと被告が主人公・成歩堂で、弁護士がのちの師匠である綾里千尋。成歩堂とはまた違ったアクションを見せる千尋を操作するのも単純に面白いが、実はこの物語が最後の章への布石となっているのだ。しかも『1』『2』で解決してきた事件までも絡んでくる。

またキャラクターの個性も相変わらずのキレ味。中でも新キャラのゴドーは、3作目でありながら、これまでのキャラクターたちに負けない強烈な存在感。渋い台詞を思いついたらメモしていたそうだが、そういった地道な努力が良い仕事につながったのだろう。

今の時代に必要なゲームのあり方

過去のキャラクター&事件を絡め、シリーズとしてひとつの完結を見せた本作。優れたゲームであると同時に、優秀な「小品」だと、筆者は思う。近年、ゲーム市場はシリーズものに占領され、目立つのは大作系のゲームばかり。注目のオンラインだってコストは馬鹿にならない。長年、言われ続けてきたことだが、「新しいゲーム」が登場しにくくなっているのだ。



既読文章のスキップ機能が追加され、さらに快適に。謎解きに集中させようとする制作者の心遣いが嬉しい

その中で『逆転裁判』は新しい作品として地位を確立した。前述したようにボリュームのあるゲームではなく、それもAVGというマイナージャンルでありながら。

とはいえ最初の売上は数万本。シリーズを続けるには厳しい数字である。会社側になんらかの計算があったのかは知らないが、続編を制作できた要因のひとつとして、スタッフが少数ゆえに製作コストが抑えられていたこともあったのではないか。また少数だからこそ企画・脚本・ゲームデザインを務めた開発リーダー・巧氏の意図が、すべての要素に浸透しているように思う。大手メーカーがパブリッシャーとなり、部門ごとに下請け会社を使い分けるのが当たり前の現在では、このような制作者の顔がはっきりと出るゲームは珍しい（余談だが、スタッフがキャラの声まで担当しているゲームも久しぶりだ）。『3』で完結させることを前提にした構成も、このゲームが大作ではないことを制作者が意識し、貫いたためだろう。ネットでの体験版の無料配布やマメな開発日記などの、金はかからないが手間のかかるプロモーション活動も、制作者の意図がユーザーに伝わる結果につながったと思う。

小さな作品であるからこそ、ゲームとしての個性がはっきりし、決して大きくない売上ながらもシリーズとして定着した。

この成功は他メーカーも参考にしてほしいと思う。ゲームは大作だけ、シリーズだけあればいいものではない。多彩なゲームがそろってこそ市場はにぎわい、新しいユーザーも増える。大ヒットを狙うのでなく、売上はほどほどでもいいから小さなアイディア&制作者の個性を活かす……、そんな目標のゲームがあっても良いはずだ。

関連作品

逆転裁判２

ジAVG
メカプコン
機GBA ¥5,040円(5%税込) 発02年10月18日

シリーズ２作目。『１』で完結していた物語をうまく引き継ぎ、『３』につなげた。新システムのサイコ・ロックは尋問シーンのアレンジだが、捜査モードにわかりやすい目標ができ、よりメリハリの利いた展開につながっている。やや物語が長すぎるためか、謎解きにストレスを感じる人も。

ブレイクダウン

ラスト2時間の面白さに辿り着くために耐えろ！　ではつらすぎる

日米のゲーム制作スタイルの違いが如実に現れるFPSというジャンル。今回も日本の悪弊が浮き彫りとなったと言える。

text by ハービー吉村

プレイ時間：20時間



ジATG
メナムコ
機XBOX
¥7,140円（5%税込）
発04年1月29日

年末年始になぜか『Halo』にハマってしまって、イージー、ノーマル、アドバンスをクリアして、目下のところレジェンドをプレイしている。確かにこのゲーム、中毒性がモノすごく強い。

最初はかなり難易度が高く感じるのだが、プレイヤーとしての腕が上がるに従って、プレイの幅が極端に拡がるのだ。

アサルトライフルの弾を弾幕のように張り巡らしていたのが、射撃の腕が上がって、拳銃でヘッドショットを2発決められるようになると、もはや、このゲームの中毒性から逃れることはできない。

まるで初めて『スーパーマリオ』にハマった中学生のようにプレイしてしまうのだ。

古き日本のゲーム文法に倣いすぎた国産FPS

そんなときに発売されたのが『ブレイクダウン』である。ついに純日本製FPSの登場、しかも制作がナムコということで、モノすごく期待していた。

ところがプレイしてみると、これはFPSではなく、まるで『バイオハザード』の一人称視点版ゲームのような印象を受けた。

『バイオハザード』に似ているのだが、謎解きがほとんどないので、進行はスムーズ、しかし、どうも面白くない。何だかやけに「お使い」が多いし、シナリオは一本道だし……。

しかもゲームバランスが非常に悪い。クリアした今でこそ、そのゲームバランスの悪さが、ゲームの演出だということに気づくのだが、実際にセーブデータ上の時間経過で、最初の6時間のプレイは苦痛でしかなかった。

このゲームをクリアするのに、セーブデータ上の時間経過で、約10時間（個人的なデータなので普遍性はナシ）くらいなのだが、その三分の二以上の時間を、苦痛とともにプレイするのは、かなり問題があると言わざるをえない。

まず、何よりも射撃に爽快感がないのは、FPSとしては致命的だろう。シューティングが苦手な日本人向けに開発されたので、自動的にロックオンされるのだが、自動ロックオンに対してトリガーを引くだけの射撃には、何の爽快感もない。

ロックオンを解除するオプションがあるのだが、そうすると今度はターゲットポイントが出ないので、狙いがつけられないのだ。

ただ、基本的にこのゲームは、格闘系FPSなので、射撃部分がオマケになってしまっている、とも考えられる。しかし格闘系だとしても、かなりの問題がある。ターゲットポイントが現れないということは前述したが、そのことによって、格闘戦で一番重要な距離感をつかむことがほぼ不可能にな

ってしまっているのだ。
　その結果、格闘戦は常に相手の懐に飛び込んで、出の速い打撃系の技を連発することになる。本来は、ボタンとレバーのコンビネーションによって、さまざまな技を繰り出すことが可能なのだが、残念ながらこのゲーム、FPSの操作性と格闘ゲームの操作性のマッチングに問題があるまま、システムを構築してしまった感が強い。
　そして、このゲームをプレイしていて、何度もコントローラを放りだしてしまったのは、ジャンプしなければならない決定的な場面で、そのジャンプが必ず失敗してしまうところだ。
　もともと、FPSというスタイルに、ジャンプという要素は合わない。何よりも着地地点の確認ができないからだ。
　他のFPSでは、ジャンプという要素はオマケにしかすぎないのに、このゲームでは、ボタンの長押しによる複数の飛距離のジャンプを使い分けなければならない。これは非常にストレスがたまった。日本製ゲームの、無意味なジャンプ重視の悪弊は早く過去のものとなってほしいものだ。
　ゲームシステムの多少の不備については格闘FPSという新ジャンルということもあり、許すことはできるのだが、何よりもこのゲームに対して違和感を覚えるのは、FPSというスタイルを取りながら、旧来のテキスト・ロールプレイングのような方法論でゲーム・スタイルを作ってしまったことだ。

ムダな「演出」の多さがクリアへの道を遠ざける？

　日米間のゲームに対する考え方の違いを端的に表しているのが、アメリカ制作のゲームは、プレイヤーが成長することを前提にしているのに対して、日本制作のゲームは、基本的にプレイヤーではなく、物語の主人公がレベルアップすることを前提にしてゲームを制作しているということだろう。
　『ブレイクダウン』の主人公は三段階に分けてレベルアップする。そして本当にゲームが楽しくなるのは、その後だ。つまり、プレイしている時間の大半をストーリーの進行というレベルアップに費やされているのだ。これはゲームとして、致命的な欠陥なのではないだろうか？
　実際にプレイしてみるとわかるのだが、このゲーム、本当に楽しいのはラスト2時間のプレイだろう。それ故に、クリアした人の印象と、クリアしなかった人の印象が正反対のゲームになってしまうのだ。
　FPSならではの演出と複雑なシナリオの面白さは、傑出している。特にラストシーンへの感情移入は、ただごとではない。これまでに作られてきたFPSとしては最高峰のものだろう。ただし、このゲームは、そこに至る道をないがしろにしすぎている。
　前半のつまらない「お使い」や基本的に一本道のシナリオ、その苦労があってこそ、感動的なラストシーンにつながるのだが、そこに費やされたプレイヤーのムダな時間を「演出」ということで簡単に片づけてしまっていいのだろうか。
　厳しいことをいうようだが、プレイヤーに与えられた時間を、無尽蔵に消費する権利が制作者に与えられているわけではないのだ。
　僕自身はクリアしてしまったので『ブレイクダウン』に悪い印象はない。しかし、もう二度とこのゲームをプレイしようとは思わないだろう。



プレイ序盤に出てくるトラン兵。「とにかく逃げて」と言われるが、この時点では本当に倒せない

関連作品

HALO

ジSFシューティングアドベンチャー
メマイクロソフト
機XBOX ¥7,140円(5%税込) 発02年4月25日

アメリカ人が作ったFPSと日本人が作ったFPSの違いを実感。ストーリーやシナリオの練り込みなどは日本人の方が上なのだが、プレイ上での爽快感は較べるまでもない。今、ゲーム制作を楽しんでいるのはアメリカ人の方なのでは？

サッカーライフ!

生きざまのにじみ出るプレイが私たちをまたサッカーの虜にする

初代『サカつく』を手がけた辰野英志氏がプロデューサーを務める本作。サッカーゲームの新たな挑戦が始まる。

text by 卯月鮎

プレイ時間：50時間

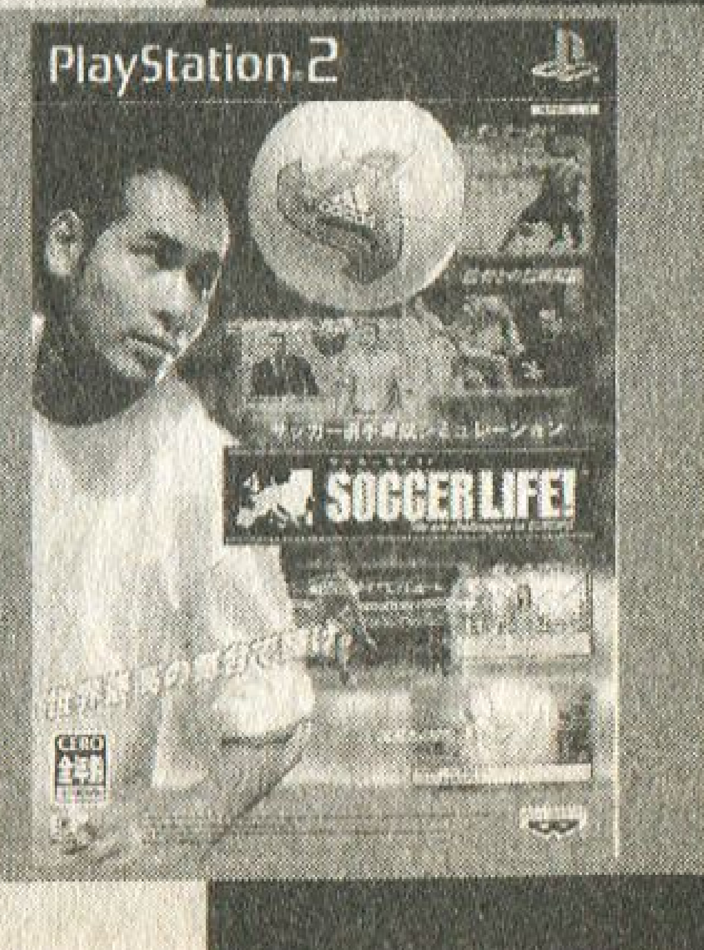
パス、シュート、クリア ワンプレイが持つ意味

私たちはサッカーの何を楽しんでいるのだろうか。丸いボールを巧みに操るテクニック、ひいきにするクラブの勝利、青いユニフォームで集う一体感……。確かにこれらの要素は大きいが、それだけではない。『サッカーライフ!』はもうひとつのサッカーの側面に気づかせてくれる。それは選手そのものの魅力。単純に、容姿や身体能力に魅せられるのとは違う。スポーツでは、一瞬のプレイに選手の人生を垣間見るときがある。監督との確執でただベンチを温めていた一流選手が、新天地に移って決めた1点、怪物と呼ばれる新星が壁にぶつかって途中交代させられる様子。観衆は、もちろん選手のプライベートのすべてを知るわけではない。だが、その選手が送ってきたサッカー人生を少しでもわかっているなら、ひとつひとつのプレイの意味は大きく増す。ただのシュートではない、ただのタックルではない。観客は、プレイの瞬間に選手の人生に入り込む。言ってみればサッカーとは人生と人生のぶつかりあい。本作は、その部分をすくい取ったゲームだ。

ジャンルは育成SLG。若く有望なサッカー選手をリストの中から選び、まずはユースに入れるところから始まる。獲得に必要な金額が高い選手は、やはり将来性も高い。『ダビスタ』でいうならここが牧場のようなものだ。そして、オファーがあった欧州リーグ（イタリア、スペインなど5ヵ国）のクラブに入団させる。これからが彼のサッカーライフの本番。プロになってからは、週に1回の練習に取り組む。練習はシュート、ランニングなどの個人練習と、チーム練習の2種類。個人練習はメニューを自由に選べるが、チーム練習は決められたメニューをこなす。その代わり、監督の信頼度やチームメイトとの連携度が上がる。練習以外では、チームメイトと会話したり、彼女とデートしたりすることもできる。結婚して二世を作り、父親の夢を子に託すのも手だ。

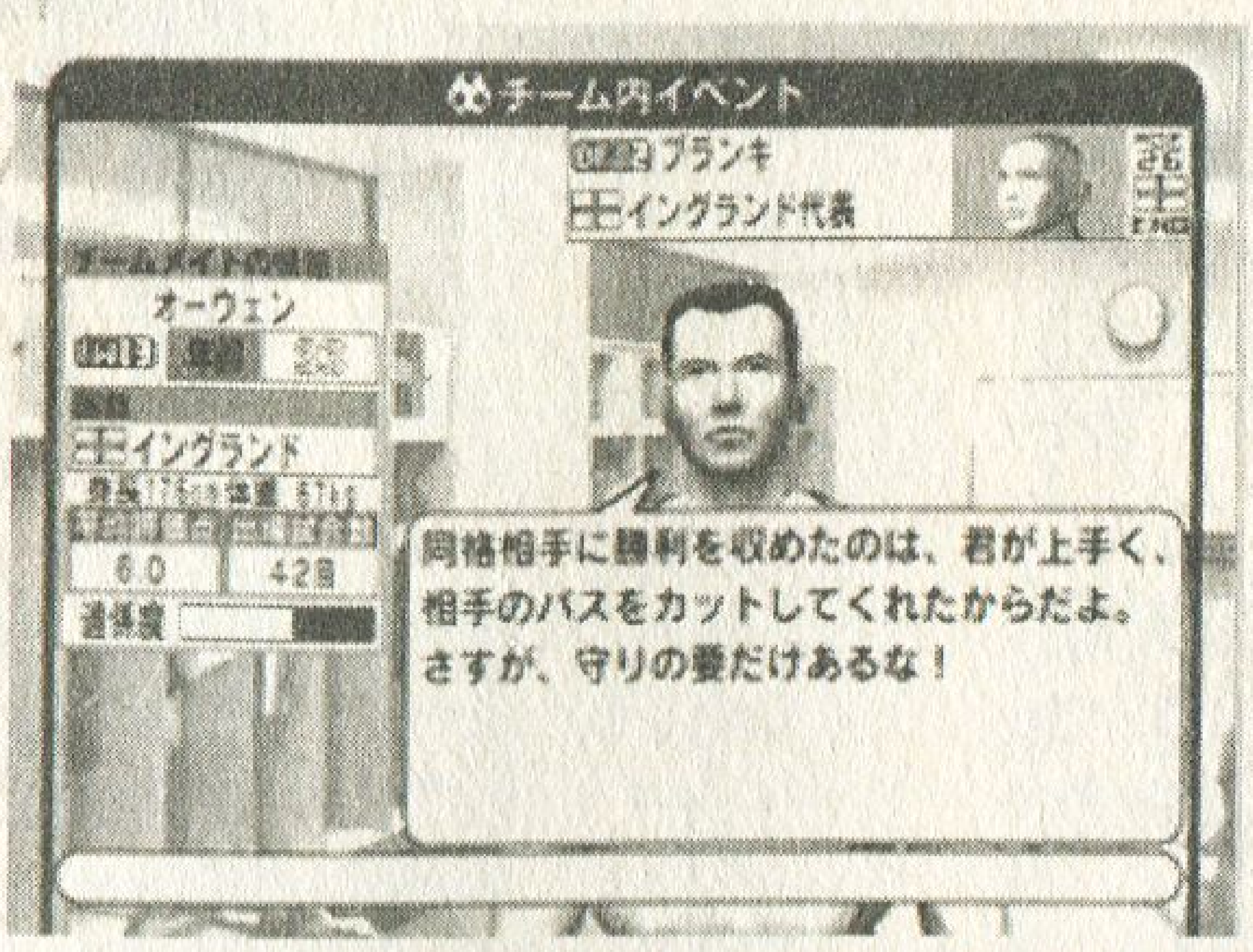
試合はプレイ意識を設定する以外は基本的に見ているだけだが、たまに決定的シーンで「FIS（フラッシュ・インパクトシステム）」が発動する。タイミングよく○ボタンを押せばプレイは成功。チームの勝利もぐっと近づく。だが、FISは頻繁ではなく、発生しないこともしばしば。あくまでアクセントであり、タイミング合わせがメインのゲームではない。

面白いのは、試合そのものが本作の中心ではないところ。プロ入り当初は能力が低く、スタメンは夢のまた夢。1年間、ベンチにすら入れないなんてザラだ。来る日も来る日も練習のみ。はっきり言



ジ サッカー選手育成シミュレーション
メ バンプレスト
機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）
発 04年2月26日

って、これは作業的でつらい。だが、ここをきちんと表現したことが本作の一番大きなポイントだ。練習だけのつまらない日々、このタメが効いている。早く本題に入りたいユーザーのために、いきなり楽しめるという配慮をするゲームも多い中で、本作はあえて甘やかさない。試合に出たいという欲求は、否応なしに高まる。そしてついにベンチ入り。ただ、そこからも忍耐の時間は続く。ベンチに入ったからといって使われるとは限らない。今度は試合をただ眺めるだけ。自分のクラブが勝つのは嬉しいが、同じポジションの選手が活躍するのは悔しい。その後、何試合も待たされた末、後半残り5分、ついに出場チャンスが巡ってくる。普段、観客の立場なら、「ああ、時間稼ぎの交代だな」と思うだろう。だが、このゲームをプレイしていると見方は変わる。「ボールよ来い！」。その5分間には、何年分もの練習が凝縮されている。手塩にかけた選手の人生を分ける大事な一瞬。FISが発生したら、こんなに緊張するタイミング合わせはない。



チームメイトには連携度が設定されており、仲良くなれば、移籍しても一緒に外出することができる

出場機会を求めて下位のクラブに流れていってもよし、ひとつのチームにとどまって、キャプテンとして優勝させるもよし。控えになるのを覚悟で、ビッグクラブに移籍しても構わない。ずば抜けた選手ならケガのリスクを背負いながらも、代表とクラブの双方で活躍することもできるだろう。サッカー選手には、それぞれの人生がある。能力の高い選手は高いなりに、低い選手も低いなりに、納得のいく人生を歩ませる。それがこのゲームの主題だ。ケガをしても、試合で負けても、それも人生の一部。そう思えるプレイヤーには、感動のドラマが待っている。

サッカーゲーム界の〝怪物〟になれるか

もちろんこれが第1作目だけに改善点は多い。何よりも、クラブと選手のかかわりあいが薄いのはマイナスだ。どんな人生を送るか、がテーマになっている以上は、それぞれクラブごとにもっと特色がはっきりしていてもよかった。自分がそのクラブにいる必然性が見いだしにくい。契約する段階で、自分のプレイ条件が盛り込めたら、とも思う。また、監督と選手の関係も希薄に映る。サッカーの世界では、時として監督は絶対者だ。ゆえに、采配で理不尽な点があるのは甘受する。だが、本作の監督はあまりにも機械的。監督との確執や師弟関係などをイベントで補うことができれば、さらに面白くなっただろう。『パワプロ』のサクセスモードのような荒唐無稽なイベントがないのは、本作には合っているが、現実味のあるイベントならば、頻繁に起きてもいい。

個人的には、選手が似ていないとか、実名ではない選手が多い、といったことは気にならない。ただし、やはりSLGである以上、外枠はしっかりしているのが好みだ。その点で、欧州リーグの試合数がほぼ半分になっているのは引っかかる。ビッグクラブの選手のやり繰りにも違いが出るだろう。

ただ、これらの欠点は、そこに秘められた可能性が大きいからこそ気になるものだ。革命的な作品は、隠れていた真実を気づかせてくれる。サッカーゲームだから、サッカーの試合をリアルに再現すればいい、という方向性はつまらない。「ここが楽しいんだ！」、そんなクリエイターの主張が聞こえてくるような作品がもっともっと出てくればと思う。

関連作品

日本代表選手になろう！

ジスポーツ
メエニックス
機PS2 ¥7,140円(5%税込) 発02年5月23日

日韓W杯に合わせて発売されたノベルゲーム方式のサッカーゲーム。画面外から飛んでくる文字をタイミングよく止めるとプレイが成功するシステムはFISに近い。この作品と『サッカーライフ！』の制作にかかわったキャビアは、元セガ社長・中山隼雄氏の会社。

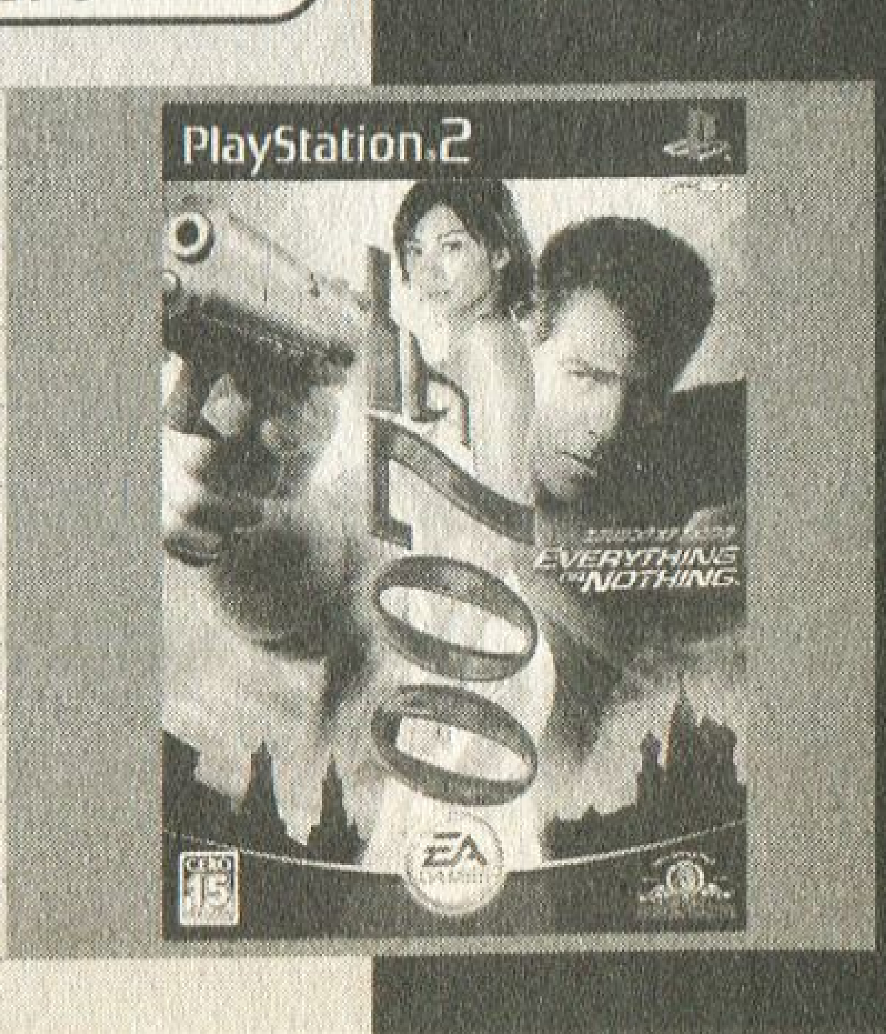
007 エブリシング オア ナッシング

人気ACGの第3作はシリーズの大きな転機となるのか!?

骨太な傑作として評価を得てきたゲーム版『007』シリーズ。だが、前作の大ヒットを受けて微妙な変化が……。

text by 水野隆志

プレイ時間：24時間



ジ エージェントアクション
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2・GC・GBA
¥7,140円（5%税込）
発 04年2月11日

より映画的になった人気シリーズの最新作

N64で発売された『ゴールデンアイ』以来、ゲームにおいても「007」は安心して楽しめる娯楽作品としての評価を定着させた。特に前作『ナイトファイア』は、全世界で500万本を売り上げる大ヒットを記録。内容的にもボンドテイストが満載で、やり込みがいのある好編だった。数ヵ月遅れで公開された映画の第20作「ダイ・アナザー・デイ」がユーモアのかけらもない、単なる派手なアクション映画になっていたこともあり、むしろゲームのほうが本家、と言っても過言ではないほどの完成度を見せてくれたのだ。

こうした流れを受けたのか、最新作となる『エブリシング オア ナッシング』（以下『EON』）は『ナイトファイア』でも見られた映画的な演出をいっそう強化した作りになっているのが特徴だ。

劇中のイベントムービーは格段に増強され、しかも各登場人物には、実際のスターたちを起用。敵役のウィリアム・デフォーなどはいかにも「007」の悪役らしいハマリのキャスティングだし、シリーズファンに人気の高い殺し屋ジョーズが初めて本編中に登場するというのも、なかなか心憎い配慮だ。ボンドの上司・M役ジュディ・デンチや新たなQ役に抜擢されたジョン・クリースといったMI-6のメンバーがそのまま出演しているのも楽しい。ジョン・クリースの、190センチを超えるあの長身ぶりをアピールするシーンが入っているなど、わかる人にはわかるというサービスが数多く用意されているのも見逃せない隠し味だ。ボンド・ガールが4人というのはやや多すぎて、各人の魅力が散漫になっている感はあるが、このあたりは最近の映画の傾向でもあり、それに合わせたというところなのだろう。

難を言えば、肝心の物語がやや魅力に欠けているのが残念なところか。核の脅威をベースにナノボットという要素を組み合わせた構造自体がいまひとつ世界の危機としてピンとこないし、スケールも小さい。この点では『ナイトファイア』のボス、ドレイクのほうが格上だ。

ただ、そうはいっても全編に散りばめられたイベントの多さは映画らしい雰囲気を出すのに十分だし、アクションパートでのボイスも増えて臨場感も高まっている。操作系が、前作までのプレイヤー主観から3人称視点に変更されているのも、映画を意識した結果だろう。全体的に見て、演出面ではかなりのグレードアップが図られており、『ナイトファイア』の評判を聞いて今回初めてプレイした人ならば、値段分の満足は得られ

るのではないかと思う。

ストーリー重視の姿勢がACGの自由度を削いだ

しかし、『ゴールデンアイ』以来のファンが納得するかは、ちょっと疑問が残る。というのも、ACGとしての魅力が明らかにパワーダウンしているからだ。

端的には、視点の変更による緊迫感の減少、シリーズの魅力でもあるマルチプレイモードのボリュームが低下したことなどが目立つが、それ以上に根本的な理由は映画的な演出を強化したことにある。ストーリーを強化した結果、自由度が低下するという現象は、過去においてRPGでもあったことだが、『EON』でも同様の事態が起こっているのだ。

旧2作の経験者ならすぐに気づくだろうが、『EON』はひとつのミッションがかなり短くなっている。これまでは超大かつ複雑なステージを、途中途中に仕掛けられたトラップや敵を排除しながら徐々に進んでいく、という傾向が強かった。ゲームオーバーになった場合も、ステージの頭からやり直しになることがほとんどで、何度もやられるとストレスがたまりはしたものの、その代わりクリアした時の達成感は、本当に大きかった。しかも、ゲームバランスが絶妙だったので、ゲームオーバーになっても、その都度対応策が確立されていき、クリア時には、最初とはまるで変わった抜群の技量に成長している。この瞬間、プレイヤーはまさにダブル・オー・メンバーさながらの動きをしていたのだ。これこそが、単に原作物のキャラゲーという枠を超え、ACGとしての評価が高まった最大の理由だったと言えるだろう。


格段に増えたイベントシーン。ボンドはもちろん、MやQなども映画と同じ俳優が担当している

ところが、『EON』では、各ミッションが短くなり、ストーリーの流れに沿って要所要所をプレイヤーが操作するスタイルになっているため、自分で任務を果たしたというよりも、言われたことをやった、という感じが強くなっている。これに伴い、クリア方法を自分なりに組み立てていくという戦術性も減退した。つまり、状況もクリア方法もほぼ固定で、あとはプレイヤーがそれをできるかどうか、という作りになっているわけで、これは旧2作以来のファンにとっては、かなり大きなマイナスだ。まるで別物になったという印象を抱く人がいたとしても不思議はないだろう。

プレイヤーが可能なアクションは、壁への張りつき、アイテムの投擲、格闘など、バリエーションが増しており、背後から忍び寄って敵を無力化するといった、スパイらしい行動も取れるようになっている。しかし、こうした部分での魅力が上がったとしても、根本的なコンセプトレベルでの問題点は解決できない。難易度自体が大きく下がったわけではないので、そういう意味でのやりごたえはあるのだが、敷かれたレールの上を歩いているという印象はぬぐいきれずに残ってしまうのだ。

『EON』は、決して悪い出来ではなく、ゲームとして間違いなく遊べる作品だ。だが、そこには演出面を強化するあまり、プレイヤーの自由度を失って衰退していったかつてのRPGに似た側面があるように見受けられる。エレクトロニック・アーツはライセンス契約を2010年まで更新したとのことなので、まだまだシリーズの新作が作られるのは確かだと思うが、この危険な道へ踏み込まないことを切に願っている。

関連作品

007 ナイトファイア

ジ ACG
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2　¥7,140円(5%税込)　発 03年1月30日

シリーズの前作を挙げるのは芸がないと思うが、『EON』と比較検討すれば、何が継承され、何が切り捨てられたのかを知ることができるだろう。若干酔う恐れがあるので弱い人は要注意だが、個人的にもお薦めしたい作品なので、未体験の方はぜひお試しを。

ファイアーファイターF.D.18

究極の敵として〝炎〟があること 難しいが真正面から取り組んでほしかった

「火災」を扱ったタイトルとして久々に登場した本作。形としては完成形だが、再考の余地はまだまだある。

映画のジャンルのひとつに「ディザスター・ムービー」というものがある。その名のとおり地震や火災、隕石といった災害（＝Disaster）を題材に扱ったパニック映画のこと。古くは「ポセイドン・アドベンチャー」や「タワーリング・インフェルノ」、最近の作品なら「アルマゲドン」や「ディープ・インパクト」などがこれにあたる。

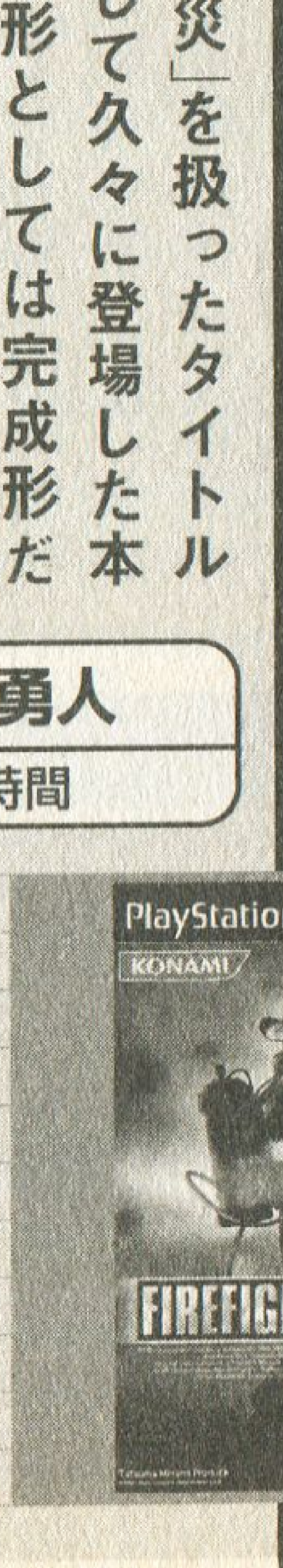
本作『ファイアーファイターF.D.18』はさしずめディザスター・アクションゲームといったところだろうか。アーケードを除けば、ヒューマンの名作『ザ・ファイヤーメン』以来、およそ8年ぶりとなる〝火災モノ〟。プレイヤーは消防士ディーン・マクレガーとなり、いまだ現場に取り残された人々を救出すべく、燃え盛るビルの中に飛び込んでいくことになる。

キモは何と言っても〝炎〟だが、コレが実によくできていて、おかげで作品全体に一本ピッと筋が通っている。ゲームシステム上、ただ見た目がキレイなだけではもちろんダメで、自ら呼吸し、燃え広がり、そして水をかければきちんと消える、いわば〝触れる炎〟でなければならない。その点、本作はそれらの課題を十二分にクリアしている。さすがに実写さながらとまでは行かないが、「敵」としても「背景」としても違和感のない、見栄えと記号性の調和したデザインとなっている。

対するプレイヤーの武器はもちろん〝水〟だ。Rボタンを押せば装備したホースから水を放射し、炎を消すことができる。メラメラと牙をむいていた炎が、ホースを向けると苦しそうにのたうち、消える。ホースの動きに合わせ、まるで生きているかのように動く炎のリアクションが素晴らしく、時間さえあれば延々炎だけを消し続けていたい衝動に駆られるほどだ。

が、ゲームの目的は消火ではなく、市民の救助である。ステージ内には何人かの要救助者が配置されており、プレイヤーは彼らの体力が限界に達する前に、彼らを救出する必要がある。1人でも死なせてしまうとその場でゲームオーバーとなってしまうため、実際はのんびり炎を消しているヒマなどなく、最低限の安全を確保したらさっさと前に進まなければならない。炎や崩落、バックドラフトといったダメージ源の多くは、時間をかけて進めばほとんどが無傷で突破可能。しかし「要救助者の体力」という時間的制約が加わることで、プレイヤーは否応ナシにアクセル全開でのプレイを強いられ、冷静な判断力を失う。このあたりのバランスどりは絶妙で、極限状態ならではの緊張感を生々しく描いている。ただ、中盤以降はダメージ覚悟で炎に突っ込まないと間に合わないケースも多く、ハードルは高い。これを理不尽と感じる

text by 池谷勇人
プレイ時間：20時間



ジ ファイアーファイティングアクション
メ コナミ
機 PS2
¥ 7,329円（5%税込）
発 04年2月26日

か、それとも絶妙と感じるかで評価は真っ二つに分かれるだろう。

いずれにせよこの「修羅場感」は本作ならではの感覚だ。生半可な覚悟で臨めばヤケドは必至だが、「消火」と「救出」を巧みに組み合わせ、過去に前例のない、まったく新しいゲーム性の開拓に成功したという点では拍手を送りたい。

人命救助が一番大事なのは理解できるのだが……

以上は純粋なアクションゲームとしての『ファイアーファイターF.D.18』の評価である。しかし「ディザスター」の部分についてはやや物足りなさも残った。

ちょっとだけ映画の話に戻るが、ディザスター・ムービー興隆の背景にあったのは、要は「より強大な敵」への渇望だ。巨大な人食いザメ、ホッケーマスクの怪人、異形のエイリアン……。あらゆるモンスターを食い尽くし、肥えきった観客たちの舌を満足させられるのは、もはや人知の及ばない究極の敵、すなわち「災害」しかなかったというわけだ。

だが、本作における〝炎〟が、はたしてゾンビや恐竜をもしのぐ「究極の敵」だったかといえば、正直なところ全然であった。炎はむしろヤラレ役であり、実際は要救助者の死亡、つまりタイムオーバーのほうがよっぽど怖い。もちろん「ゲームオーバー」への恐怖は少なからずあるが、それは炎に対する恐怖とはまったくの別モノであって、崖っぷち感の出し方としては根本的に間違っている。

結局のところプレイヤーはあくまで「仕事だから炎を消しにきているヒト」であって、これだけの極限状態にありながら実はまるっきり追い込まれていない。死ぬのは炎が襲いかかってくるからではなく、時間に追われて自ら炎に飛び込まざるをえないからだ。怒りのベクトルは炎よりも、すぐ死ぬ要救助者たちに向かいがちになる。

一応、〝なぜ1人も死なせたくないのか〟を主人公自身が告白するシーンはあるが、それだけでは動機づけとして弱すぎる。おまけに苦労して助けた市民には「もっと早く来てくれよ!」となじられる始末。これでは理不尽ばかり先立ってしまい、感情移入など夢のまた夢だ。シナリオや見せ方にもうひと工夫あれば、極上のディザスターに化けた可能性もあったのだが、実際は単なるマゾゲーで終わってしまっているのが実に惜しい。

もう1本の柱の組み立てが今後の課題

ゲームとディザスターの相性は、実はあまりよろしくない。「災害」という、具体的な形を持たない「敵」をいかにしてゲームに組み込むか。そして人知の及ばない大いなる「敵」に対し、いかにして決着をつけるのか。わずかでもバランスを崩せば一気に崩壊しかねない、危うい題材ではある。

2つの問題のうち、本作は前者については見事にクリアしている。「火災」を描いたゲームとしては、これがひとつの完成形だと思う。

しかし、後者についてはまだまだ一考の余地ありだ。テーマを「火災」と決めたならば、もっと真正面から炎と向き合い、そして最後まで目をそらさずに決着をつけてほしかった。いくらなんでもクライマックスが火炎放射器を持った放火犯との追いかけっこではカッコがつかなさすぎる。「結局いちばん怖いのは人間でした」なんてオチは、できればヨソのジャンルでやってほしかったなぁ。



人命、炎の他にも、漏電などにも気を配らなければならない。これから歩む道すべてを疑うことが大事だ

関連作品

ザ・ファイヤーメン

ジアクション
〆ヒューマン
機SFC ¥9,765円(5%税込) 発94年9月9日

ビル火災をテーマに描いた、火災ゲームのエポックメイキング的作品。2Dのドット絵ながら"炎"と"水"という難しい題材を見事に描いており、名作の呼び声も高い。まるで生き物のように動き回り、プレイヤーを襲う「炎」との戦いが文字通り熱かった。

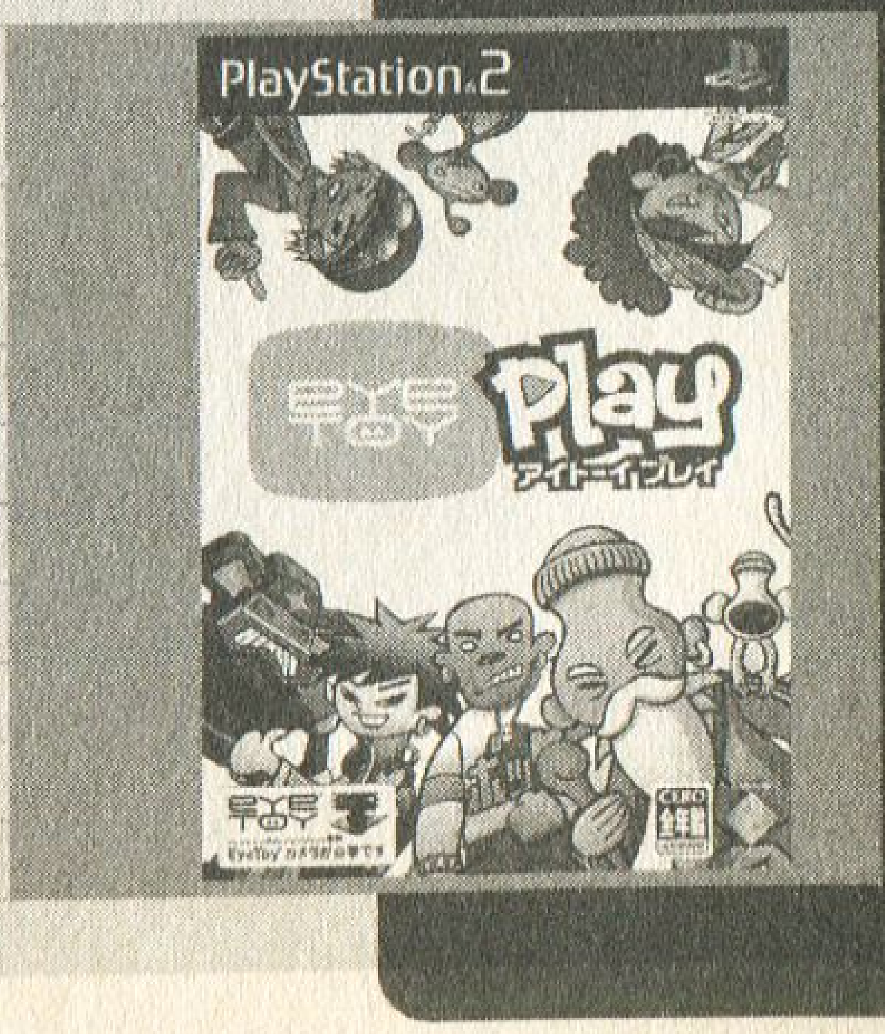
EyeToy:Play

誰かがいて面白いと実感できる本作 1人でプレイすると気分は……

ゲームは体に悪いもの、という言葉を真っ向から否定し、体全体を動かして遊ぶ本作。でも、それってゲームとして楽しいのか？

text by 米光一成

プレイ時間：20時間



ジ サッカー選手育成シミュレーション
メ バンプレスト
機 PS2
¥7,140円（5%税込）
発 04年2月26日

ゲームの中に自分が入る！

プレイヤー本人がゲームの中に入って遊ぶ。その画期的なシステムが実現すると聞いたときの胸の高鳴りは忘れがたい。すごい！　とびっくりしたあと、だが、面白いのだろうかという疑問がわいてきた。

現実の身体では、身長の何倍ものジャンプは不可能。だけど、ゲーム中では、指さばきひとつですごいジャンプができる。ジャンプ中に方向転換だって可能だ。現実という重い鎧を脱ぎ去り、仮想世界で暴れることのできる身軽さはTVゲームの魅力のひとつだろう。自分の身体がそのままゲームに侵入するということは、その身軽さを捨て、不自由さの中でモタモタと不快に遊ぶことになるのではないだろうか。

ともかく、頭で考えていても始まらない。未来の夢だった妄想が体験できるのだ。ゲームの中に自分が入れる！　そのことに素直に驚愕し、ワクワクする。そりゃ、遊ばずにいられないだろう。

で、カメラはどうなのよ？

というわけで『EyeToy:Play』を早速プレイ。

本体に付属しているカメラの接続は簡単だ。PS2のUSB端子に接続するだけ。カメラのヘッドがぐいぐい動くし、コードも2メートル以上あって、カメラを置く位置の自由度が高いのも嬉しい。

カメラを接続し、ソフトを起動させると、テレビ画面に自分が映し出される。部屋の明るさ、映っている自分の位置や大きさ、ピントなどを調整する。親切な設計で、難しいことを考えずに調整できるのだが、調整をコントロールするのも画面に映っている自分だ。調整もできてない自分が調整するためモタモタと勝手なことをして、不自由である（でも、それも面白かった）。

カメラの精度は部屋の環境に大きく左右されるようだ。特に明るさは重要で、うちは裸電球を使っているためか映し出される映像がぼんやりとしてしまう。オプションで「部屋が暗いとき」といった補正も可能なのだが、蛍光灯などの明るい照明がある部屋のほうが良いようだ。ピントをうまく合わせれば、表情がわかるぐらいまでクリアに映し出される。

カメラとの距離は1・5メートルから2メートル推奨、さらには暴れ回るスペースが必要なので、狭い部屋や片付けてない部屋では遊びづらい、片付けろ。ぼくの部屋は、天井が奇妙な形に出っ張っているので、何度も手をぶつけてしまった。カメラに映っていて動いているものをプレイヤーと認識

していようなので、自分以外に動くものがあると誤認する。
と、プレイ条件をいろいろと整える必要はあるが、これだけ繊細さを要求するシステムを、比較的気軽に、しっかりと遊べるように作り上げた技術はすごい。これを体験する感動だけでも遊ぶ価値は十分あるだろう。

で、ゲームはどうなのよ?

12のミニゲームは、基本的にシンプルでワイワイと楽しむタイプ。
たとえば、『カンフー』は、次々と飛び出てくる敵を倒すゲーム。



ハイスコアを出せば記録も残るが、記憶にも残る写真撮影が待っている。誰とプレイしても、これは一番恥ずかしい

倒すといっても、画面中の自分の手を当てるだけでいい。
『ブギーダンス』は、キャラクターの指したランプの場所を記憶し、テンポ良く同じランプを指し示すゲーム。曲に合わせて体全体でテンポをつかんで決めポーズで指し示すと楽しい。
『まどふき天国』は、画面の汚れを体を動かしてきれいにするゲーム。95パーセント以上きれいにすれば次の窓へ進む。最初は手だけを動かしていたが、やっているうちに全身を使ったほうが早いことに気づき、全身ワイパーになって暴れる。大勢で遊んだときは、その姿を見て、友達が転げ回って笑った。
そう、これは、1人で遊ぶゲームではない。1人で遊ぶと、あっという間に飽きてしまう。が、これは1人で遊ぶのが悪い。そんなゲームじゃないのは、CMやパッケージなどを見ても一目瞭然なのだから。
友達と一緒にはしゃぐためのツールだと考えると、よくできている。プロフィール作成時に「楽しい顔」「悲しい顔」「おもしろい顔」を撮影する。ゲームの状況に応じて表示するためなのだが、そんなことよりも、おもしろい顔、悲しい顔をする友達を見る楽しみのほうが大きい。ゲームプレイ中に、へんな動きをする友達を見て「なんだそのかっこう!」とやじを飛ばす。そんな楽しさ。
今までのTVゲームは、プレイヤーの指先だけでキャラクターが飛んだり跳ねたりバタバタと動き回っていたが、『EyeToy:Play』では、画面の中で悠々としているのはキャラクターたちで、バタバタと動き回るのはプレイヤー自身だ。現実の身体の不自由さをこそ楽しむゲームなのである。
とはいえ、いい年をこいたむさい男たちが集まって遊んでいると、しばらくすると飽きて、「酒も呑んでねぇのに、こんなの延々と遊べねぇ」という結論に。
このミニゲームたちを遊んで盛り上がれるのは、やはり家族だろう。小学高学年のお姉ちゃんと、弟と、夫婦の4人家族といった人たちなら、ほのぼのと盛り上がれるに違いない。
小学高学年の女の子の知り合いはいないし、見知らぬ子を誘って遊んでいると幼女監禁犯と誤解されそうなので断念するとして、せめて女性を交ぜようと電話で誘ってみたが、ことごとく断られた。「テレビ画面に入って、窓拭いたり、皿まわしたり、踊ったりするゲームだよ!」という説明がまずかったらしい。そんな姿を君たちに拝ませる気はないと、きっぱりと拒絶された。ナンパツールとして強力なパワーは持ってないようだ(と俺たちは判断した)。
ほのぼの幸せ家族か、しょっちゅうホームパーティーをやっていて皆ではしゃぐのになじんでいるタイプの人には大オススメしよう。ちくしょう、なんだか淋しい気持ちになってきた。

関連作品

ファミリートレーナー アスレチックワー

ジアクション
メバンダイ
機FC ¥8,925円(5%税込) 発86年11月12日

画面にプレイヤー自身は映し出されないが、当時、体を使って遊ぶ『ファミリートレーナー』シリーズは斬新だった。中でも本作は、一番体力を消耗する、もとい次の日には必ず筋肉痛になるゲームであった。

テン・エイティ シルバーストーム

体に染み込ませて覚えさせるゲームバランスは絶妙だがマイナーチェンジを意識しすぎた感もある

スピード＋トリックを兼ね備えて復活を果たした本作。面白さは変わってないけど、易しくなりすぎたような気も……。

真逆を突き進んでいたスノボゲームの双璧

スノボレースゲームの最高峰と称されていた、N64版『テン・エイティ スノーボーディング』（以下『スノーボーディング』）の続編として、6年ぶりにGC版『テン・エイティ シルバーストーム』（以下『シルバーストーム』）が発売された。

今では、スノボゲームの定番といえば『SSX』シリーズなのだろうが、現行機以前のスノボゲームの中で、その難易度・爽快感ともに『スノーボーディング』を超えるソフトはなかった。

『スノーボーディング』は、「ボード滑走面と雪面を合わせる」ことに徹底的にこだわったゲームだった。ジャンプ着地時にボード滑走面と雪面が5度以上違えば即、転倒という難易度を持っていた。

その代わり、ボード滑走面と接地面が合っていれば、雪面に限らず、どこでも滑ることができるという自由度を初めて体験させてくれたゲームでもあった。

また、『スノーボーディング』はトリック・コンボの操作が格闘ゲーム並みに難しく、タイトルである「1080°」（水平3回転）のトリックを出すことは至難の業に近かった。

そのアンチテーゼとして発売されたのが『SSX』だった。『SSX』シリーズでは、よほどムチャな着地をしない限り転倒しないし、ほとんどあり得ないような大スペクタクルなコースを、人間業からかけ離れたトリックを連発しながら駆け落ちるというゲームとして登場した。

今回発売された『シルバーストーム』は、もしかすると『スノーボーディング』の熱狂的ファンからは支持されないかもしれない。

全体的な難易度が、かなり下がっていることと、『SSX』的な要素がかなり入っているからだ。

前作ではバランスを崩せば即、転倒だったのに対して、今作ではバランスを崩すとスローモーションになり、その時に左レバーをグルグル回すと回復できるという救済策がとられている。

トリックの出し易さも『SSX』並みとは言わないが、前作では特定の隠しキャラでしかできなかった「バック・フリップ（後ろ回転）」も、普通に出せるようになった。

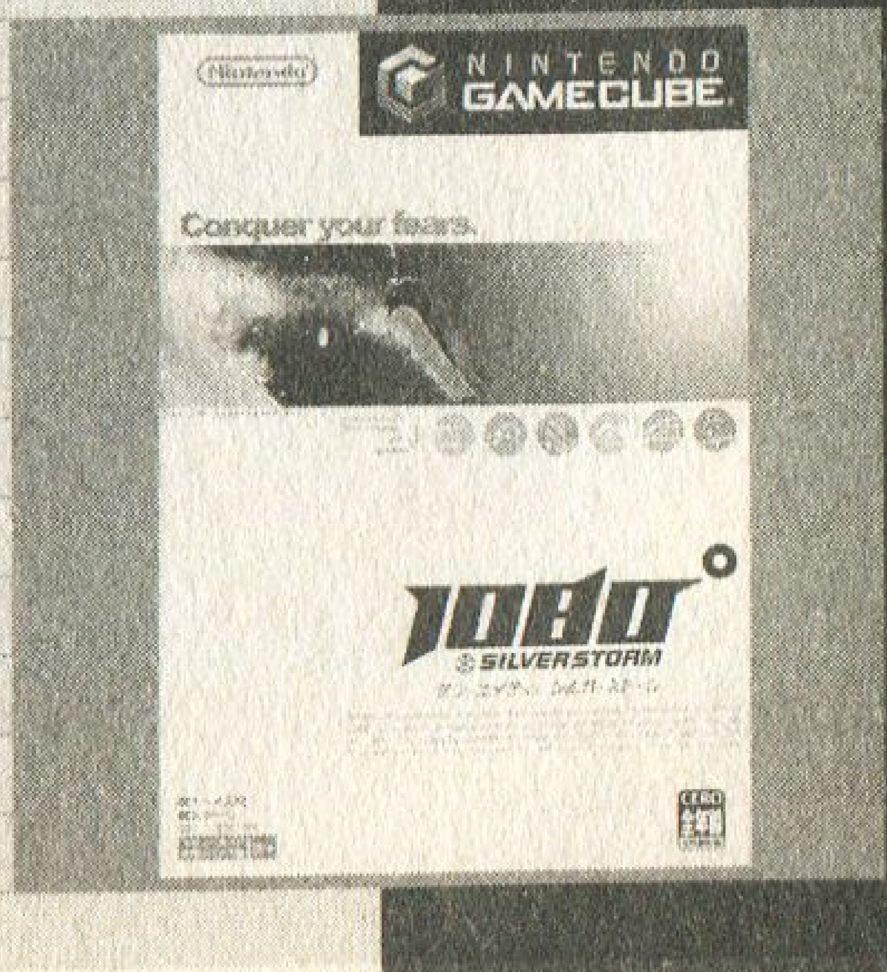
かなり『SSX』に近いスノボゲームになった『シルバーストーム』だが、本質的には『スノーボーディング』と変わっていない。

それはレースゲームとしての面白さだ。

『SSX』は飛ぶことで得られる爽快感にゲームとしての面白さがあり、『シルバーストーム』には、コース上のどこを攻めればタイムの短縮になるのかを極める楽しさがある。

text by ハービー吉村

プレイ時間：15時間



ジ スポーツ
メ 任天堂
機 GC
¥ 6,090円（5％税込）
発 04年1月22日

これ以上を望むのはぜいたくな注文なのか

そしてもうひとつ、『シルバーストーム』の特筆すべき点はゲームとしてのバランスの良さだろう。

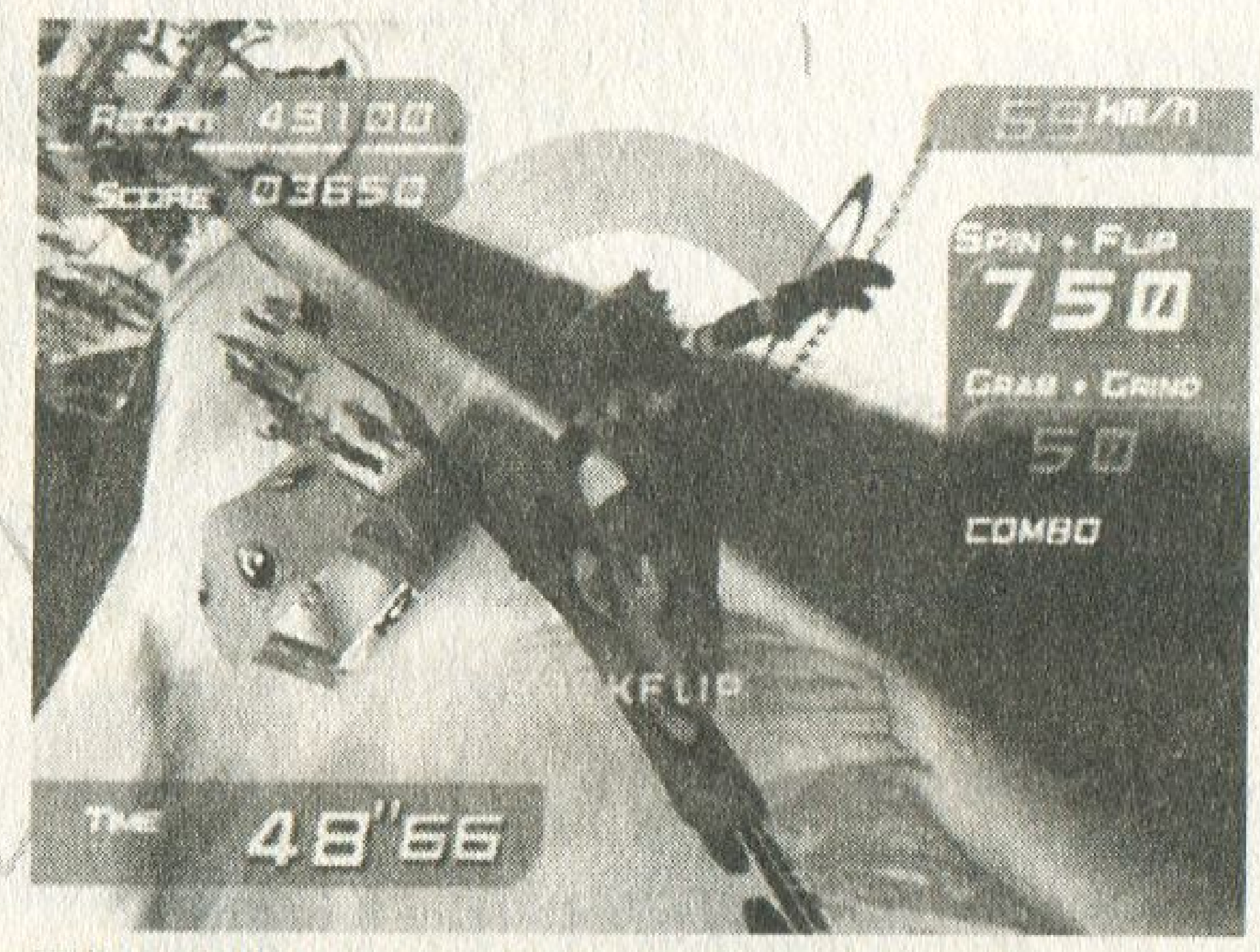
ゲームモードは「マッチレース」「スラローム」「タイムアタック」「トリックアタック」「マルチプレイ」の5つだが、メインの「マッチレース」より「スラローム」や「タイムアタック」のほうが熱い。

「マッチレース」は基本的にショートカットを使えば勝つことができる。そのショートカットを探すためにプレイするのが「スラローム」となる。

「スラローム」は旗門を通過しながらのタイムアタックなのだが、コース取りが非常にシビアで、旗門を通過するときの進入スピードや角度を間違うと、トップタイムを狙うことはできなくなる。トップタイムを記録することで、トロフィーをゲット。トロフィーを集めると特殊ボードを手に入れることができるので、何回も挑戦することになる。そうして何回もチャレンジしていくことで、コースを自然に覚えることができる。

「タイムアタック」は、基本的にはフリースタイルのタイムアタックなのだが、コース上に散らばるコインをゲット。コインを集めることで性能の良いボードを手に入れることができる。そしてコース上のコインを集めるためには、いろいろなテクニックを使わなければならないので、自然とテクニックが向上する。

つまり「マッチレース」「スラローム」「タイムアタック」がすべて有機的に結合して、『シルバーストーム』というゲームを作っているのだ。



最初から出せるようになった「バック・フリップ」がんばれば「540°（1回転半）」くらいまでも可能

そして、実は『シルバーストーム』の本物のレースは「ノーマル」「ハード」「エキスパート」をクリアした先にある。

ちょっとネタバレの可能性もあるのだが、「エキスパート」をクリアすると「エキストリーム」という難易度が出現する。その難易度でのレースこそが、実は一番楽しいのだ。

「マッチレース」では、ショートカットを使えばライバルに勝つことができると前述したが、「エキストリーム」では、ライバルもショートカットを使ってくるのだ！　つまり純粋なスピード勝負を堪能できる。これほど白熱したレースができるスノボレースゲームはこれまでなかったのではないだろうか？

非常にバランスが取れた任天堂らしいゲームではあるのだが、多少の不満はある。

売上的に成功しなかった前作からの反省点なのだろうが、やはり、難易度を下げるためとはいえ、「ボード滑走面と雪面を合わせる」シビアなこだわりはなくしてほしくはなかった。百分の一秒を争っているレースなのだから、スローモーションになるような救済策を取るよりも、前作のように、即座に転倒したほうが緊張感を出せたのではないかと思う。

コース上に動物や人間、車などのギミックを配置して箱庭的世界を作り込みすぎたゆえに、自由に滑走できる範囲が狭められたような印象も受けた。

あくまでも、前作と比べればという話だが、氷面・雪面・新雪面の違いをキッチリと表現しているのに、それを活かすコースになっていないのでは？　と思うのはぜいたくすぎるのだろうか。

とはいえ『ＳＳＸ』の真のライバル登場は両手を上げて歓迎する。

関連作品

ＳＳＸ３

ジ アクションスノーボード
メ エレクトロニック・アーツ
機 PS2・GC　¥7,140円(5%税込)　発 03年1月22日

スノボゲームの楽しさということに関しては、甲乙つけがたい面白さを持つゲームが2つもあるというのは、スノボゲームファンとして幸せだと思う。どちらが優れているか、なんてヤボは言いっこなしにして、純粋に両方とも「買い」でしょう！

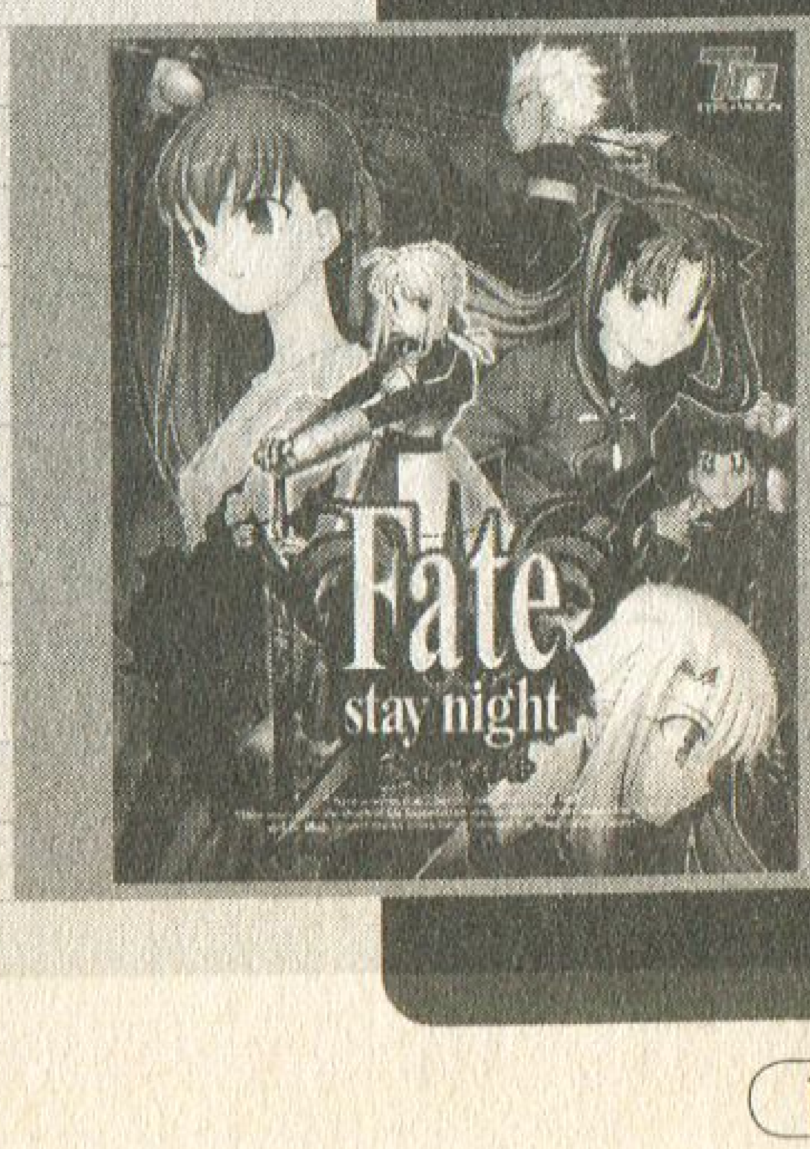
Fate/stay night

同人時代から進化したゲームとやや物足りない「萌え」要素

同人時代から一時代を築いてきたサークルの商業化ゲーム第一弾。彼らの長所をそのまま引き継いだゲーム内容は、はたして、よりぜいたくになった今のユーザーを引きつけ続けることができるのだろうか。

text by 緒方カズキ

プレイ時間：45時間



ジ伝奇活劇ヴィジュアルノベル
メTYPE-MOON
機PC
¥9,240円（5％税込）
発04年1月30日

ぜいたくなユーザーを満足させた『月姫』

同人ゲーム『月姫』で有名になったサークル、ＴＹＰＥ－ＭＯＯＮ。『Fate/stay night』は、その商業作品の第1作として大きな注目を集めた。一説によると10万本近い出荷本数を記録したらしいが、これは18禁ゲーム市場では異例の数値である。

『月姫』は一時代を築いたゲームだった。18禁ゲーム（美少女ゲーム）は90年代後半に大きく成長した市場であり、その流れには、必ず中心となるゲームが存在した。美少女というキャラクターを確立し、市場成長のきっかけを作った『同級生』『ときめきメモリアル』。感動する物語を加え、さらにキャラクターの魅力を引き立たせた『痕』『ＴｏＨｅａｒｔ』。物語に「奇跡」という独自のスパイスをかけ、ファンタジー色を強くした『ＯＮＥ』『Ｋａｎｏｎ』。いずれも新しいユーザーを増やし、美少女ゲームを盛り上げた名作だ。

しかし、それ以降は中心となるゲームが登場しなかった。これは市場が大きくなり、ユーザーの嗜好がばらけたことが大きいのだが、同時に、美少女ゲーム慣れしてしまったユーザーの期待が、過剰になりすぎてしまったことも原因だろう。家庭用ゲームに比べてはるかに狭く深い、マニアックな市場ならではの問題だ。

そんな状況の中で『月姫』は、過去の名作群に負けないだけの地位を築いた。同人ゲームという、美少女ゲーム以上にマイナーな市場で登場した『月姫』は、瞬く間にマニアの間で話題となる。そしてアンソロジーコミック、キャラクターグッズが雨後のたけのこのように次々登場。昨年には商業誌での連載、さらにＴＶアニメ化まで到達してしまう。このような展開を見せたゲームはほかにない。

これは美少女ゲームの魅力、すなわち「萌え」が、さまざまな市場ですでに確立していたことが大きい。また、同人ゲームという売り場が限られた特殊な市場ゆえか、商業ゲームよりもゆっくりと新規ユーザーを獲得していったこともあるだろう。いくつかの偶然が後押ししたのは確かだが、それもゲーム本編が充実していればこそ、ぜいたくに「萌え」を消費するユーザーを引きつけ続けた。

この狂騒の中で、ＴＹＰＥ－ＭＯＯＮは同人サークルから会社へ、商業で勝負することを決意する。

1日数十人しかこなかったサイトに掲載されていた脚本担当である奈須氏の小説。キャラクター原案担当であり、リーダー、そして友人でもある武内氏が、彼のもつ世界観・文章の魅力を伝えるために立ち上げたサークルは、日本中に知れ渡ることとなった。

「燃える」物語と「萌える」キャラクター

武内氏のキャラクターと奈須氏のテキスト。彼ら2人で作り上げた世界がTYPE-MOONの魅力だ。そして、商業化により拡大するゲームボリュームの中でも、その軸はひとつもブレてはいない。

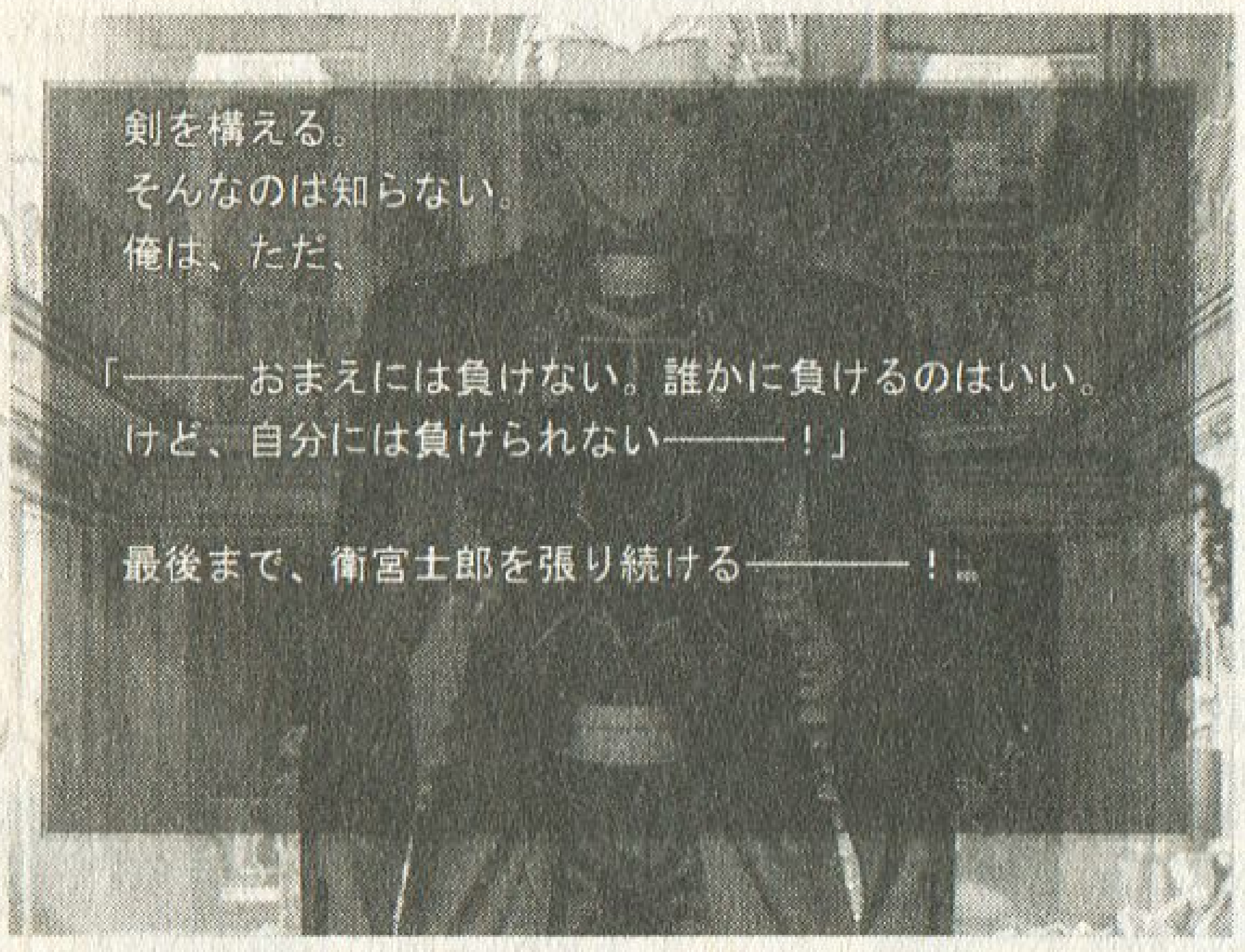
その長所をさらに引き立てているのが、このゲームから参加した優秀なスクリプターの存在だ。あまり語られていないのだが、このメーカーの魅力のひとつは会話にあわせてコロコロ変わるキャラクターの表情・動きの多さ。それが本作ではさらに増加しているのだが、テキストとキャラクターの書き換えが実にテンポよく行われており、快適に楽しむことができる。

そして戦闘シーン。ノベル系の場合、テキストと効果音で描かれることが普通だが、このゲームでは画面を動かしたり拡大させたりすることで、独特の迫力を生み出すことに成功している。また、テキストを表示するタイミングも絶妙。漫画とアニメの中間のような演出は、このゲームの華と言える。

もちろん、最大の魅力である奈須氏によるストーリー構成は健在。手に入れられればどんな望みでもかなう「聖杯」。それを手に入れるべく、争われる聖杯戦争は、7組のマスター（魔術師）とサーヴァント（使い魔）によって行われる。生き残るのは、ただ1組……。プレイヤー・士郎は偶然にセイバーのサーヴァントのマスターとなり、戦いに巻き込まれることになる。

このセイバーと、ライバルの魔術師である遠坂凛、そして後輩で何かと世話になっている間桐桜の3人がヒロインとなり、物語も3部構成になっている。クリアする順番は決められているのだが、その分、ゲーム全体の世界がつかみやすい。セイバー編では情報がうまく制限されており、話そのものを楽しめる。続く凛編では、セイバー編で得た情報を元に、主人公の真の物語が描かれる。そして最後の桜編では聖杯戦争の真の意味が暴かれる。『月姫』もそうだったが、キャラクターの魅力と物語を絡めた、お見事な構成だろう。

ただ、ここで問題になるのが最後の桜編。それまでの主人公のやり方を否定する展開は意外性があって面白い。だが、主人公は変わることができても、プレイヤーにまでそれを要求するのは難しい。美少女ゲームは自分が主人公に感情移入して楽しむ方が多いだけに、この部分で違和感が出た方は少なくないだろう。筆者は、ヒロインの印象の弱さがこの違和感を大きくした原因ではないか、と感じている。ヒロインに思い入れを持てれば、つまり「萌え」ることができれば、美少女ゲームの場合、多少の違和感は気にならないものだ。



女性よりも男性キャラクターが目立つ『Fate』中でもアーチャー・言峰の存在感は抜群だ

『月姫』がそうだったように……。

そして振り返ると、全体にキャラクターに萌えさせる仕掛けがやや物足りないことに気づく。妄想で楽しめるスキはたくさん用意されており、それはそれで盛り上がるのだが、彼らならばもっと萌え要素を追加してくれたのではないか、とも思う。

おそらくはファンディスクで、その部分の補完を狙ってくるのだろう。このような展開は珍しくはないし、同人時代にもやっていた。しかし、ぜいたくになったユーザーの消費速度に本編のみで耐えられるのか。

制作者の計算とユーザーの消費速度のズレ。このゲームにスキが生まれるとすれば、そこにある。

関連作品

月姫

ジAVG
メTYPE-MOON
機PC ¥2,500円 発00年12月（冬コミにて）

00年の冬コミで登場した同人ゲーム。年明けから話題になり始め、春頃にブレイク。圧倒的な文章量に魅力的なキャラクターは美少女ゲーム市場を含めても際立っていた。01年夏にファンディスク的な『歌月十夜』も発売。これも長く楽しまれる一因となっている。

ファントム・ブレイブ

メーカーもキャラクターデザインも一緒ということもあり、安易に『2』をつけなかったシリーズもの……ではない？

脳みそホエホエ
プレイ時間：15時間

ジ やりたい放題SRPG
メ 日本一ソフトウェア　機 PS2
¥ 7,140円（5%税込）　発 04年1月22日

今月紹介するのはあのやり込みゲーム**『魔界戦記ディスガイア』**から1年の日本一ソフトウェアが贈る新作やりたい放題シミュレーションRPG**『ファントム・ブレイブ』**です。

雑誌などでこのゲームの紹介を見た時から今回も原田たけひとさんがキャラクターデザインを担当し**前作同様にやり込み要素が満載のSRPG**ということでタイトルこそ違うけど『ディスガイア』の続編だぁ〜と楽しみにしていたわけですが



やられた!!?

見た目や基本となるやり込み部分は同じなのですがその中身は、前回大ハマりした投げがメインの戦闘システムでもなければ、ストーリーのノリも**全然違う完全新作!?**
ある意味で裏をかかれた**アンチ『ディスガイア』**だったのですよ!!





何がアンチかと言うと嫌いとか否定的なイメージですが**ここでの意味は「逆」**を指します。
うまい言葉が思いつかなくて申し訳ない……。

あえて**『ディスガイア』**と違う方向にしたと言いますか、そんな**挑戦的な意気込みを感じる作品**でした。




今回の戦闘のメインとなる
コンファインとリムーブという
新しいシステム。
それにフィールドのマス目の概念をなくし
地形効果や場外制を導入することにより
戦い方の幅の広がりを考えた戦闘は
確かに前作よりも面白い!!
コンファイン
アイテムに霊を入れて味方を呼び出すシステム。アイテムによってパラメーター変化があるのでどのキャラを呼ぶかも考え所。
暗行御史の出頭よ!!
◎違う(笑)
リムーブ
コンファインしたキャラは一定回数行動をしたらもとのアイテムにもどってしまうのでコンファインするタイミングが重要!
くわっ
まだ戦闘終わってないのに……
じわ
だけどその分、
ゲームのテンポが悪くなって
じれったさを感じてしまった
というところもあります。
前回の投げて投げて速攻というような
遠い所まで一気に手が届く気持ち良さが
好きだっただけにちょっと残念。
そしておなじみのやり込み要素ですが
キャラやアイテムの育成や合成など
相変わらず盛りだくさんで
先もレベル9999とかあって
果てしないのですが、『ファントム』は
エンディングが1つだけだったり
2周目とかなくって、**うたい文句の**
やり込みがパワーダウンしてるような
気がしました。
『**ファントム・ブレイブ**』の
1番の魅力は説明書に書いてないことを
いろいろと試して**新しい要素を見つける**
ことではないでしょうか?
たとえば地道にレベル上げもいいのですが工夫しだいでは一気にレベルを上げる方法などもあります。
ウサギリスを使ってだな
なるほどなるほど
ぽんっ
あと、そういう要素がありすぎて
ひとりでは探しきれませんが
他の人と情報交換をしあって
補完するのが
すごい楽しかったです。
しかしながら、
うたい文句をよく見ると
「やりたい放題」であって
「やり込み」ではなく、
基本テーマからして微妙に違うのです。
2周目の替わりにエンディング後も続けられますがストーリーモードで取り逃がしたアイテムが2度と取れないのはイタかった。
しまったーー!!
安易なシリーズ化に
頼らずに新しいモノに
挑戦した今作は
成功か!? というと
一長一短だった気がしますが
前作のファンならば
ゲームとして十分に楽しめる
出来だったと思います。
いや脳ホエ的には
『ディスガイア』
のほうが
ヲタク向けで
好きだったけどね(笑)



本文・漫画原作：がっぷ獅子丸
イラスト：飛龍乱

毎年変わらないってのも幸せなんでしょうか？

● あーあ、ついにきました花粉の季節、タマにオヤジを喜ばそうかと頑張ろうと思いましたが、今年は昨年の10分の1とのコトでしたけど、去年は「今年は昨年の10倍」とか言っていたので、結局おととしと変わんないってコトでしょうかウ〜〜。眼窩と鼻の穴に歯ブラシ突っ込んでグリグリやれたらさぞ気持ちがいいでしょうねと思うのはオネーさんだけでしょうか？皆様のご感想をお待ちしております。

○ イヤそんなモンお待ちしても何の意味もないンデスケドー。しかし寒いのと暑いのと中途半端な時期ではありマス。こういうフラフラした時期は頭の中もそんな感じの連中が電車の運行を止めることがしばしばありますので電車が到着するときは是非白線の内側に下がってお待ちくだサイ。

■ゲーム会社も潰れたり分社化して逆に増えたりでそれを扱う側も大変だろうと思います。がんばってくださいね。
（京都府　連打馬鹿）

○頑張って下サイ。

■毎号創刊号から買ってます。今回初めて書かせていただきました。がんばってください。あとXBOX当たりますように（笑）。
（奈良県　30代）

●頑張って下サイ。

■特集「もう終わりか!? ゲームキューブ!?」、特集「どうした？任天堂？」ぜひやってください。
（群馬県　べにいた）

○小野編集長時代なら半年にいっぺんはやってましたネ。

●要は3回に1回ですね。

■出来ればコンビニとかで買えるようにしてほしい。
（福島県　FST）

○それこそ出版社あげての希望デス。

■マンネリ打破（創刊10周年記念）のひとつとして、イラストギャラリーの拡張をお願いします。
（福井県　ぺんぎん）

●拡張どころか縮小の危機デス。

○イラストは宝くじ300円並の当選率なのでマジで投稿して下サイ。

■動的光源処理と物理エンジンと敵キャラAIがあらかじめ装備してある次世代機種希望〜。

（東京都　rT2k）

●ゲーム専門学校生のようなヌルイ希望ですね。

■アルゼの記事がおもしろいので、もっと突っ込んだ取材もお願いします。（大阪府　かどまじんDK）

○この辺の関連はけっこう暴れまわってるらしいですね。

■吉田龍司さんの文章からは、そこはかとなくDTっぽさを感じられて、微笑ましいです。幻想の中に現実感を求めてしまう僕らは、やっぱり基地外なのでしょうか？　世界中のえろゲー制作者たちに片っ端から説教してやりましょうっ！

（東京都　かえるあたま）



○まー生活の中にも羽目を外して徹底的に孤独なクライマックスに耽溺する時間と、われに返る時間をキッチリケジメをつければ良いと思います。

●何事も中途半端はいけませんよね。

■本の印刷のインクがうすかったんですが……。私のこの本一冊だけなのかしら。

（岡山県　たう）

■気になったんですがページの途中で紙が古紙？　に変わってませんか？　34と35の間から。色が違うんですけど。

（東京都　ごりくま）

●新型ウィルスの影響でしょうか。

■86頁の緊急レポート、「デジキューブ破産！」は目次に無かったけど、今号で一番気になる話題だった。

（長崎県　匿名希望）

○TVでCM見た瞬間、気軽に買いに行ける場所ってのはやっぱ貴重だと思いますヨネ。

■巻頭特集のシリーズ物に対する検証は、売上データがグラフで明示され説得力があった。

（岡山県　うどん）

■気がつけば龍子ねーさんと同い年に……時の経つのは早いこと早いこと。

（東京都　ティーポット）

○カツオが年上だったのが、やがてマスオさんの歳を追い越していつのまにか波平に共感するようになっちゃうンです。それが日本人のライフスタイルというモノです。

読者イラストギャラリー



〈埼玉県　ごりくま〉
「上品」になりましたかね？



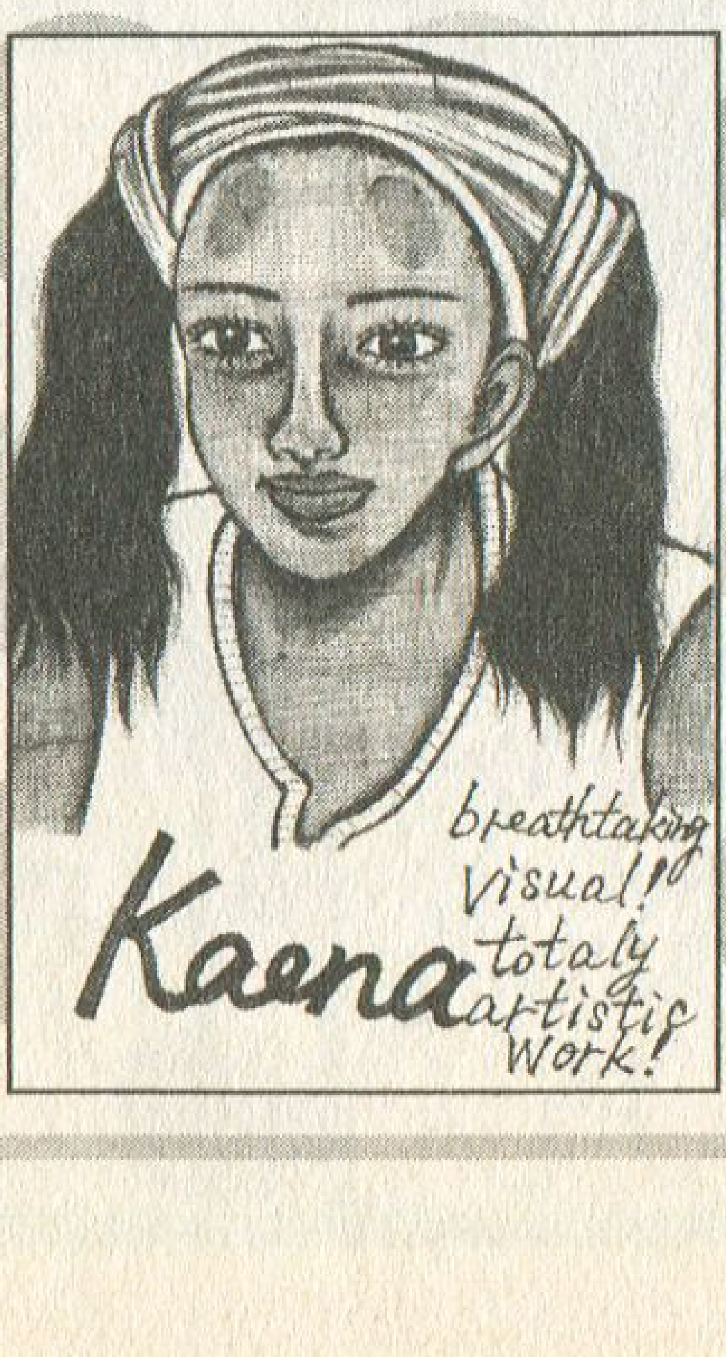
〈千葉県　ベッカム爺様〉
きゅうりにハチミツでメロンか……。



〈山猫廻しのおぎん〉
忍者モノも相変わらず強いです。



〈岐阜県　たぬきそば〉
今の日本に四季ってあるんでしょうか？



〈岩手県　ANNA SUI〉
映画のゲーム化も相変わらずですね。

切にイラスト募集中！

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
㈱マイクロマガジン「隔月刊ゲーム批評」編集部
イラストギャラリー係　まで

●ちなみにオネーさんは2005年になろーが平成がおわろーが永遠に19歳です。

■本屋にいって、まずパラパラめくって読みたい記事が8割以上あるときに本誌を買うことにしている。特集記事に左右されることがおおいかな～。今回はすべて良かった。（東京都　クラちゃん）

○シシタンは面白い漫画が3本あればその漫画雑誌を買いつづけます。

■津田さんが退職なされたのはちょっとショックです。「ユーゲー」も買ってますので「ゲー批」で再会できて喜んだのも束の間、またさよならとは……。本当にお疲れ様でした。フリーライターとして寄稿するなんて事もないのでしょうか？　それと、奥山さんはヘルプではなくレギュラーですか？（茨城県　鯨夢究部）

■ライターお勧めのゲームを批評しているWebサイトはどこかありますか？　ゲームって30年で衰退してしまう恐竜になってしまうんでしょうか？　ソニーはゲームの売り方を変えたとは思いますが、今はそれが自分を苦しめているように思えますがどうなんでしょう？（神奈川県　ターミネーター）

○シシタン的には最近、「ゲーム屋家業裏話」が面白かったデス。

■試験のためゲームを兄弟揃って中止します。やりたいよ～！（新潟県　N64団）

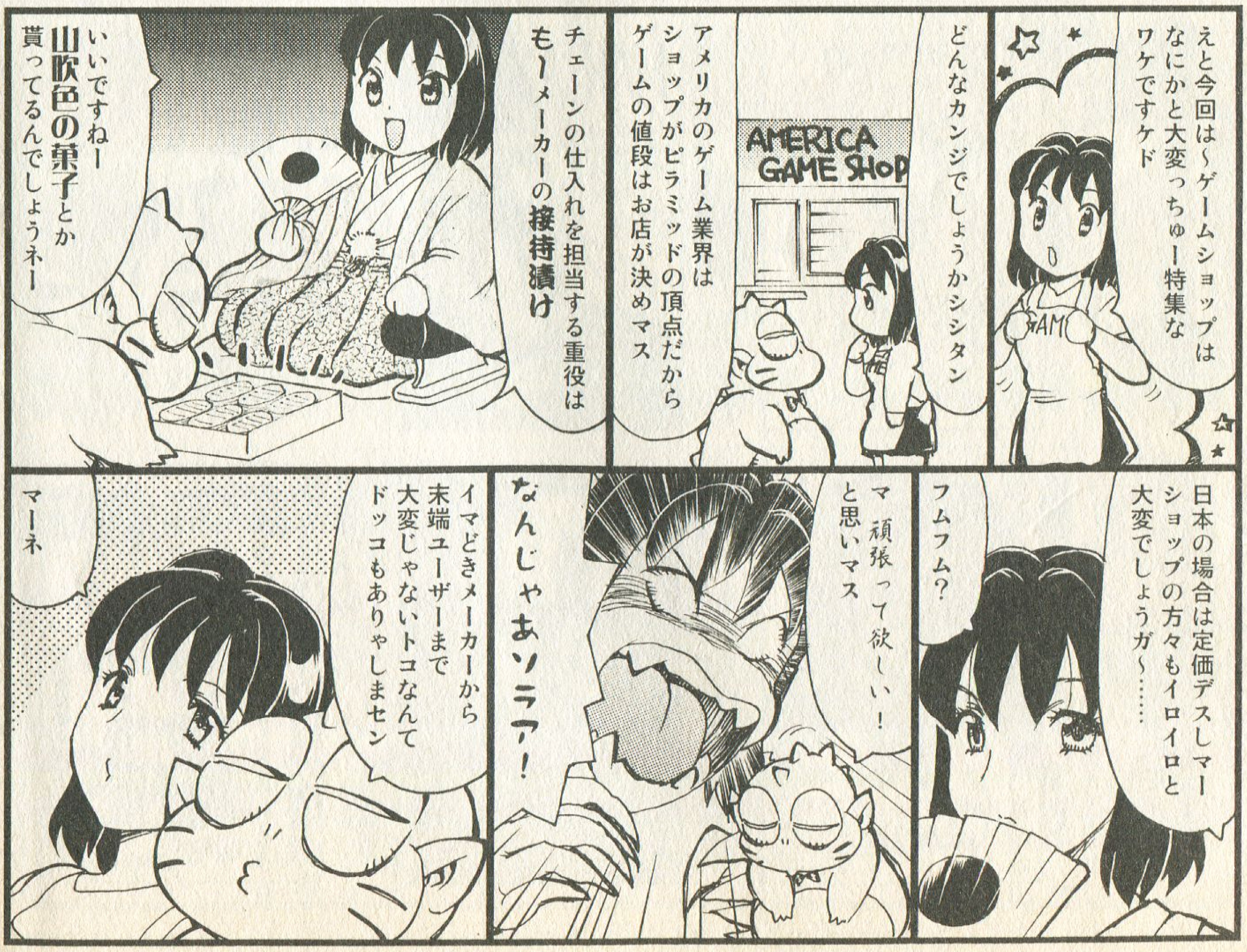
○そういう時が遊んでて一番面白かったりするんですよね。

■読者の批評も随分辛口ですよね。色々な声があるのはいいと思うけど、意識が一人歩きしているように思います。批判と批評を取り違えぬようにお願いします。（千葉県　海猿）

■「趣味は何？」／面と向かって／「ゲーム」と言えず（大阪府　やる気なし男）

●そういや前号、やる気の申し出で「ゲーム川柳」の募集をかいてましたが、当の本人一通のみ応募がありました。

○合コンで／仕事を聞かれ／エロゲと言えず（某社　匿名希望）



読者遊戯
-DOKUSYAYUHGI-

○んで、いうコトで今回のお題は、「TVゲームで心も体もリフレッシュ！」デス！

■『昔、ゲーセンで『グラディウスII』を夜勤明けとかに汗かく位やり込むとよく眠れました。
（福島県　FSTさん）

■日本代表のイマイチな試合を見た後に、『WE』でストレス解消！
（大阪府　かどまじんDKさん）

■心だけリフレッシュすることは良くある。ゲームをすると肩こりを発生し、それに伴う頭痛も発生する。『DDR』で体もリフレッシュできそうだったが、背骨がずれて痛くなりそれ以来やっていない。
（宮城県　虫歯大将卒業さん）

■ゲームしてると眠たくなるんですが……。いい〝睡眠導入剤〟になってます（答えになってねえ）。
（岡山県　たう）

■リフレッシュ、という言葉を聞くと『THE FLY』（リメイク版の方）しか思い出せない。いらないソフトを中古屋に持って行くと気分もお部屋もスッキリするぞ。
（千葉県　カベジマイサムさん）

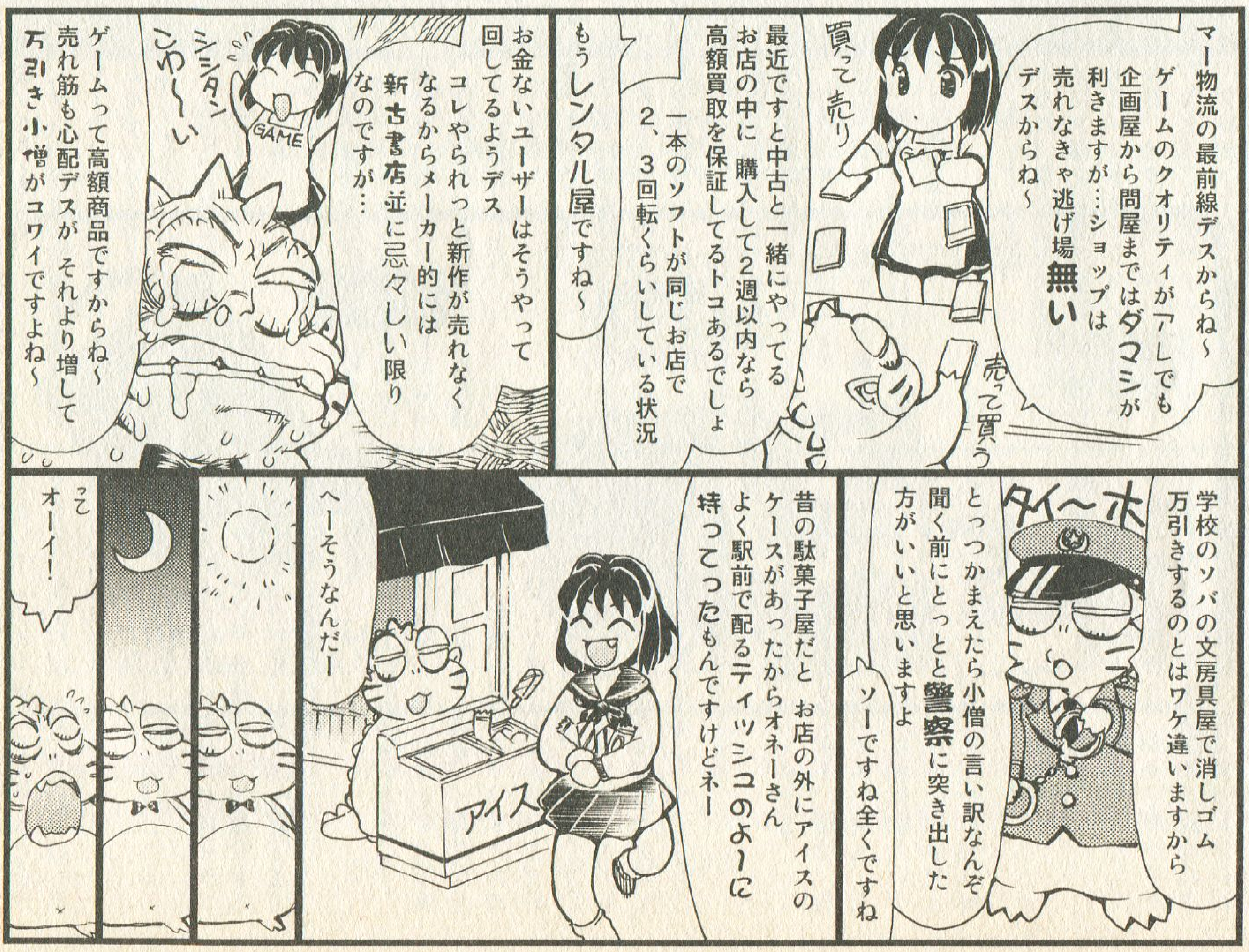
■とりあえず『ダンレボ』はこけるので体がリフレッシュされたのはありません。
（京都府　一応匿名希望さん）

■何十時間もかかって最後のスタッフロールを見た時の達成感ぐらいかな。その時エンディングがものすごいあっけないと何のためにこのゲームで遊んだのか虚無感が……。
（東京都　クラちゃんさん）

○皆さんイロイロストレス溜まってンですネ。

●それでかえってゲームでストレス貯めちゃ溜まんないすね。

○では次号のお題は「ゲームで紛争勃発」デス。心に響く身の回りのアレコレについて投稿お待ちしておりマス！



執筆者一覧

池谷勇人／いけや・はやと
78年生まれ。『ファイアーファイターF.D.18』で、自らがマゾゲーマーであることを再認識してしまいました。手放しではオススメしませんが、とにかく自らをいじめ抜きたい物好きにはオススメのタイトルです。

卯月鮎／うづき・あゆ
レビュアー。サッカーシーズン到来。今年こそtotoを当てたい。注目の選手は、身長194センチの新潟のFW船越。高いっていいなあ。サイトはhttp://www.f8.dion.ne.jp/~dryfish/

大槻典博／おおつき・のりひろ
1971年生まれ。関西大学社会学部卒。テレビゲームとパソコンの双方で幅広い取材を行っている。

緒方カズキ／おがた・かずき
つい最近、編集を辞めて無職に昇格したギャルゲープレイヤー（セリエA所属）。引きこもりとギャルゲーの関連性を身をもって証明、学会に提出することが人生の目標。

がっぷ獅子丸／がっぷ・ししまる
68年生まれ。アーケードおよびコンシューマの企画兼プロデューサー。手がけた作品に某業務用実写流血和風格闘ゲームがある。バカ雑誌のライターを兼業し、仕事との葛藤に悩むシックでメロウな36歳。

ゲイムマン／げいむまん
オールアバウトジャパン、CSエンタ371、アサヒ芸能等で活動。本当はバカ記事も書きたい。http://www.tv-game.com/

斉藤智晴／さいとう・ともはる
最近言葉の頭を「ぬ」に言い換えてしゃべってます。「ヌレステ2のヌールデンアックスはいくない」などとお前の頭がいくないだろうと思われるぬーぬー言うイラストレーター。http://www.ocv.ne.jp/~la-saito/

新清士／しん・きよし
ゲーム開発関係情報を追いかけているメディアライター。立命館大学大学院政策科学研究科講師。IGDA東京チャプターコーディネイター。

武田丸男／たけだ・まるお
広告／デザイン業界からテレビゲーム業界に十余年前に転身。数社のゲーム関連会社で家庭用ゲームソフトの販売・宣伝・ソフトプロデュース業務に携わる。近頃自分のゲームを楽しむいとまがないことを嘆いている。

多根清史／たね・きよし
京都大学法学部大学院修士課程卒。ゲームやアニメから戦国武将ものまで、幅広くこなすフリーライター。著書に『未来に残すゲームなコトバ』（太田出版）など。http://ktane.moe-nifty.com/sizuma_drive/

テリョン／てりょん
3月なのに韓国全土にすごい暴雪が降りました。ソウルの積雪量はなんと19cm。北海道に行ったことはまだないですが、北海道や東北は毎日こんな感じかな……と思いました。

中村彰憲／なかむら・あきのり
立命館大学政策科学部助教授、学術博士。名古屋大学、中国清華大学公共管理学院交換研究員、早稲田大学アジア太平洋研究センター助手を経て現職。専門は組織論および経営戦略論。研究分野は中国におけるデジタルコンテンツ産業。昨年のE3からはロシア、東欧におけるデジタルコンテンツ産業の研究にも着手。ご意見はslnakamuraa@yahoo.co.jpまで

名越稔洋／なごし・としひろ
65年生まれ。東京造形大学卒。セガ第4研ソフト開発部部長を経て、現在アミューズメントヴィジョン社長兼セガ執行役員。セガ時代『バーチャレーシング』などにCGデザイナーとして参加後、プロデューサー兼ディレクターとして『デイトナUSA』などをリリース。最新作は『F-ZERO GX／AX』。

新岡優哉／にいおか・ゆうや
球春到来で静かに興奮する虎キチフリーライター。全試合TV観戦できる環境が整ったため、シーズン終了まで集中力が8割減の予感。

脳みそホエホエ／のうみそ・ほえほえ
一応絵描き屋さん。けっして文章書きではありません（苦笑）。雑誌などのイラストのほか携帯アプリゲームの絵なども描いてます（おかげさまで好評配信中です）。最近「ぼくドラえもん」創刊号を買い逃がしたうちの一人でもある（笑）。そこら辺の情報はHPにて。仕事も随時募集中です。http://www.ne.jp/asahi/hoe/hoe/

ハービー吉村／はーびー・よしむら
フリー編集者&ライター。最近、取材用に、初めてのデジカメを購入。AF・AE搭載のカメラは初体験というアナログぶり。非常に快適に撮影できることに気づいた。今までの苦労は何だったんだ！

橋本和明／はしもと・かずあき
小学生の時からプログラマーとしてゲーム制作に携わり、シナリオライターなどを経て、現在はゲーム制作の下請け会社を経営しつつ、フリーライタ

ーとしてさまざまな雑誌で活躍中。

Alexander服部／あれくさんだー・はっとり
どうしても雑誌を当てにすることなく現場に出たい現場主義者。やっぱり肌で感じなくちゃね。伝わりにくいだろうけど……。

原田勝彦／はらだ・かつひこ
積まれたXBOXソフトが40本を超え、もはや後戻りできないフリーライター。『タオフェン』がまったくクリアできず深く悩む。

藤原修二／ふじわら・しゅうじ
格闘・STGは名プレイヤーの映像を見ているだけでも面白いと思います。スポーツ中継みたいなカンジで楽しめたらいいなあ。スカパーとかでできないかな？

松岡利康／まつおか・としやす
俗に「暴露本出版社」といわれる鹿砦社（ろくさいしゃ）代表。出版差し止めの仮処分を申し立てられたアルゼ検証本第3弾「アルゼ王国の崩壊」絶賛発売中!!　http://www.rokusaisha.com/

松田剛／まつだ・つよし
74年生まれ。ニコチンとカフェインの摂取量が尋常ではない毎日。そろそろ年齢が大台に乗ることだし、体を労わろうかと思ったり思わなかったり。

水野隆志M2／みずの・たかし（えむつー）
68年生まれ。ゲームライター兼ディレクター。『テキサス・チェインソー』が気になっています。ダメそうだけど、見ておきたい。

MIDIはらふじ／みでぃ・はらふじ
制作集団"phonio"のリーダーであり、原稿や脚本を書いて暮らす関西人。最近は「デカレンジャー」と「プリキュア」を代表とする日曜朝番組にご執心気味。http://www.phonio.jp/

緑丸／みどりまる
ギャルゲー十段、永世名人（自称）も持つ。『ザ・シムズ』のオモシロ外人でも萌えられる。

吉田龍司／よしだ・りゅうじ
先日、仮面ライダー剣の椿隆之さんに取材しました。すごく綺麗な魂を持ってる方。汚れた僕の心も浄化される思い。http://homepage3.nifty.com/dreamdragon/

米光一成／よねみつ・かずなり
ゲームデザイナー&ライター。代表作は『ぷよぷよ』『バロック』「ベストセラー本ゲーム化会議」など。http://www.Lv99.com/で、いろいろ展開中

ゲーム批評「読者プレゼント」

今号も「ゲーム批評」をご愛読いただき、誠にありがとうございます。
アンケートにご回答いただいた方の中から抽選で4名様にプレゼントをお送りいたします。
締切は5月19日、当選者の発表はVol.57（6月3日発売）にて行います。
アンケートについては、128ページをご覧ください。

1名様



1. ゲームキューブ
＋ゲームボーイプレイヤー
「エンジョイプラスパック」

2. 今回「ゲームソフト批評」でご紹介した
『戦国無双』
『EyeToy:Play』
『逆転裁判３』

各1名様



「ゲーム批評 Vol.55」プレゼント当選者発表

1. XBOXプラチナパック
2. 『サイレン』
『マリオカート ダブルダッシュ!!』
『バテン・カイトス』

新潟県　山際不自男さん
愛知県　よっしーさん
長崎県　ごみすて2さん
岡山県　たうさん

以上、4名となります。おめでとうございます。

ゲーム批評「読者アンケート」

今月も「ゲーム批評」をご愛読いただき、まことにありがとうございます。
皆様の「ゲーム批評」に対するご意見をアンケートにてお寄せください。
ご回答いただいた方の中から抽選にてプレゼントをお送りいたします。
締切は５月19日、当選者の発表はVol.57（６月３日発売）にて行います。
プレゼントについては、127ページをご覧ください。

インターネットの応募

インターネットを利用できる環境にてアクセスされると、アンケートの送付が簡単にできます。

下記に設置しております、
応募フォームをご利用ください。
http://www.microgroup.co.jp/mm/game/g-survey.htm

はがき、封書の応募

本ページ下部の応募用紙（コピー可）を切り取り、はがきに貼り付け、もしくは封書にて以下の宛先に送付してください。

〒104-0041
東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
(株)マイクロマガジン社
「ゲーム批評Vol.56
アンケート係」行

※お答えいただいた内容は、「ゲーム批評」に掲載される場合がございます。あらかじめご了承ください。

以下は表面にご記載願います

■氏名（ふりがな）
■ペンネーム［不要の方は結構です］
■郵便番号 ■住所
■年齢 ■性別 ■職業

以下は右欄にご回答下さい

①欲しいプレゼントを127ページより１つだけ選び、商品名をご記入ください。

②面白かった記事のページ番号を３つ記入してください。

③面白くなかった記事のページ番号を３つ記入してください。

④本誌を購入した理由、もしくは購入しなかった理由は何ですか？

⑤本誌を毎号買っていますか？
1. 毎号必ず買う
2. 書店で見かけたときだけ買う
3. 特集内容に興味があるときだけ買う
4.「ゲームソフト批評」に興味があるときだけ買う
5. 初めて買った

⑥あなたがこれまでプレイしたソフトで、ほかにはない斬新さを感じたソフトは何ですか？

⑦ゲーム攻略本を購入する際、何を参考にして選びますか？

⑧新連載「美少女ゲーム地獄変」についてお聞きします。第１回の勝者はどちらだと思いますか？ また、第２回に希望するお題がありましたらお聞かせください。

⑨「ゲームで紛争勃発」しそうなゲームのタイトル、およびシーンに、心当たりはありますか？

⑩本誌に対するご意見、ご感想、今後のご要望などをお聞かせください。

キリトル

①

②

③

④ 購入した／購入しなかった 理由

⑤ 1. 2. 3. 4. 5.

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

BACK NUMBER INDEX

〈Vol.55〉 2004年3月発行　780円（税込）



■シリーズゲームの盛衰
成長・安定・衰退　計9タイトルのシリーズ分析
シリーズゲームの市場占有率

●クリエイター再編
名物クリエイターが生まれないのはなぜか？
ゲームリパブリック代表「岡本吉起氏インタビュー」

〈Vol.54〉 2004年1月発行　780円（税込）



■最強ガンダムゲーム
偉大なる「正史」あってこそのガンダムゲーム
ガンダム的世界戦略

●ゲーム雑誌批評
ゲーム雑誌クロスレビュー
「コンプティーク」編集長に直撃！
リニューアルの意図と意味

〈Vol.53〉 2003年11月発行　780円（税込）



■ゲームは犯罪者を生むのか。
「ゲームと青少年問題」その研究の実態
せがた三四郎が「ゲームと犯罪」を一刀両断！　藤岡弘、氏インタビュー

●洋ゲー大侵攻
国内メーカー3社が考える洋ゲーのこれまでと今後の展開
『Half-Life2』の秘密を徹底的に暴露！

〈Vol.52〉 2003年9月発行　780円（税込）



■オンラインゲームの虚実
PSBB 1年目の実情
社会問題化するオンラインゲーム

●快楽！　ゲーム音楽
快楽の歴史
ゲーム音楽作曲家のプロフィール
「植松伸夫氏」・「光田康典氏」

〈Vol.45〉 2002年7月発行 780円（税込）**（品切中）**
■Xbox玉砕の理由　あのときセガとスクウェアを買っておけば……　売れない責任はどこにある？
●エンターブレイン正論無き主張　「ファミ通体制」はメーカーとゲーム誌の力関係から生まれた

〈Vol.46〉 2002年9月発行 780円（税込）**（品切中）**
■「夢破れしFFXI」『XI』はブランド名を悪用した駄作だ！　スクウェアに残された2つの未来…
●「ホラーゲームって本当に怖いの？」　よし、精神科医に聞いてみよう

〈Vol.47〉 2002年11月発行 780円（税込）
■「セガ地獄」　緊急召集 元セガ社員と語ろう!!　読者激白 今、セガに言いたいことはなんですか？
●「ボクたちはゲーム脳におかされているのか!!」　森昭雄教授に問う!!　一体何をもってゲーム脳か

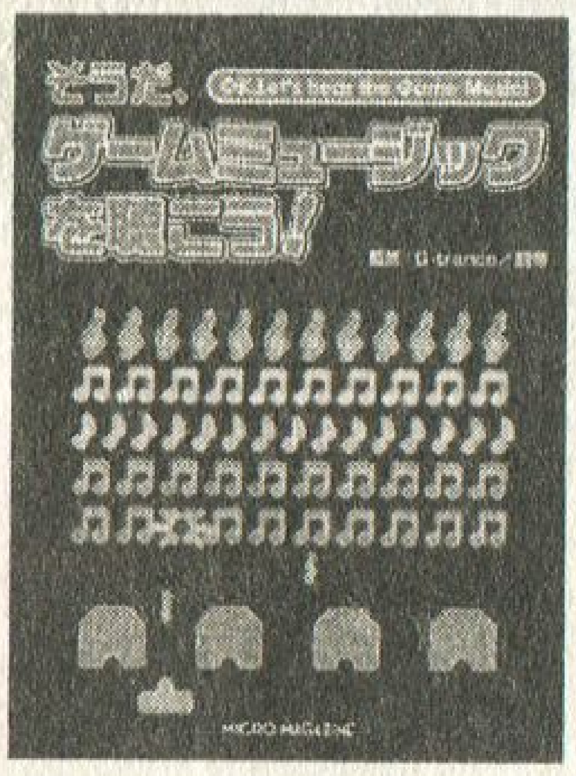
〈Vol.48〉 2003年1月発行 780円（税込）
■「日本のゲーム末期症状!?」　ゲームファンドの誤算と迷走　ゲームがパチンコパチスロで染まる日
●「現実の女性よりも仮想の女性に惹かれる男たち」　ギャルゲーはなぜ嫌われるのか？　制作メーカーが語る「美少女ゲーム」

〈Vol.49〉 2003年3月発行　780円（税込）
■「スクウェア・エニックス創り上げられた楽園の闇」　リストラ、人材流出は起こるのか？　裏話満載!! ゲーム業界"仕事人"座談会！
●「背徳ゲームの愉悦」　反社会的な暴力ゲームにほれ込んだのは誰だ　背徳ゲームの出所を追え!!

〈Vol.50〉 2003年5月発行　780円（税込）
■「決定!!　ゲーム批評大賞」　ZOO KEEPERってなんなのよ？　読者が選んだゲーム批評大賞!!
●「台頭したメディアミックス」　討論!! メディアミックスがもたらしたモノ　メディアミックスはゲームを救う？

〈Vol.51〉 2003年7月発行　780円（税込）**（品切中）**
■「ゲーム批評的エロゲー論」　Hシーンを抜いた元18禁ゲームが売れる理由　～背徳エロゲー論～非日常へのあこがれ
●「バグソフトの真実」『スターオーシャン3』で起きた不具合の真相とは!?　これが正しいクレームのつけ方だ!!

関 連 書 籍



そうだ、ゲームミュージックを聴こう！
02年10月発行　1,344円（税込）

■ゲームミュージックをつくる人々
崎元仁：ベイグラントストーリー
桜庭統：スターオーシャンシリーズ
■ゲームミュージック・シーンをささえる人々
中村方俊：オホーツクに消ゆ（2001年復刻版）
遠藤雅伸：ゼビウス（AC）



ゲームクリエイターの原体験
01年10月発行　1,260円（税込）

■掲載クリエイターの方々と代表作
横井軍平氏：ゲーム＆ウォッチ
安田朗氏：ストリートファイターII
薗部博之氏：ダービースタリオン
米光一成氏：ぷよぷよ
メタルユーキ氏：ときめきメモリアル
など総勢22名

●悪趣味ゲーム紀行……………………………………98年12月発行　1,260円（税込）
●悪趣味ゲーム紀行2…………………………………01年11月発行　1,260円（税込）
●すごい！　エロゲー列伝……………………………98年12月発行　1,029円（税込）
●仮面ライダー メイキング…………………………99年5月発行　3,150円（税込）

Editor's Room

ゲーム批評に携わって早１年。私にとってはまさに激動の１年でした。何せ、TVは調子悪くなるわ、PS2がブッ壊れるわ、息子はGBA落として液晶モニタが死ぬわって、ゲー批と全然関係ないですが……。そうそう、そしてついに自分自身の体にもガタがきてリペアするハメに。そんなわけで、後のことは若いモンに任せて（今までと変わりませんが）リタイアです。読者の皆様はじめ、この１年間お世話になった方々には感謝しております。ありがとうございました。（高橋）

年度末の発売延期タイトルに『スパロボMX』の名が入っているのを見て心底ブルーです。しかたがないので、すでに16周以上プレイしている前作の『第二次α』をもう１回やり直したりしている今日この頃。そういえば、ここ最近昼食もずーっと同じ店のカレーだったりして、何と言いますか、非常に起伏に乏しい生活を送っているなあ、などと感じてしまいます。まぁその分、編集作業が波乱万丈なので差し引きゼロ、ということでしょうか。できれば逆を希望。（櫻川）

ついに自宅にPSBBを導入することを決めました。他のタイトルに手をつけなくなりそうで、恐怖心から自然と回避していたのですが、『モンスターハンター』、さらに言えば「狩り」という人間の本能を刺激されては参戦しないわけにはいきません。この号が出る頃には、身も心も「狩りばっカリ」になっているはず。と、ここまで強気な発言ですが、オフラインでプレイしているにもかかわらず、その余波を受けて、現時点での未開封ソフトが６本！　やっぱりムリかも……。（遠藤）

月曜日は「銀魂」の日です。ハマってます。久々に作品ではなく「作家」のファンになりました。まさかこんなところで応援されてるとは思わないでしょうけど（笑）、頑張ってください空知さん。まさかと言えば先日、今春就職するネトゲ仲間の職場が、編集部からわずか数十mの距離だったことが判明しました。偶然ってあるんですねぇ。とりあえず美味い弁当屋を教えてあげよっと。（奥山）

アンケートはがきについてのお知らせ

「ゲーム批評 Vol.52」よりアンケートはがきを廃止し、インターネットによる集計へと変更となりましたので、下記URLへのアクセスをお願いいたします。
http://www.microgroup.co.jp/game/g-survey.htm
なお、はがきや封書での募集も引き続き行っております。
読者プレゼントの告知などもございますので、詳しくはP128をご参照ください。

ゲーム批評 5月号 Vol.56

平成16年５月１日発行（年６回隔月１回・偶数月３日発行）
第11巻第４号通巻90号

発行人：武内静夫
編集人：武内静夫
編集長：高橋英昭
編　集：櫻川実丈／遠藤　学／奥山美雪
販売営業：河合秀晃／清水俊雄／八木司郎／山田浩樹／中川雄之介
広告営業：五十嵐健一（株式会社マイクロハウス）
カバーデザイン：pi-park
本文デザイン：長谷川昌紀／石垣慶一郎／内田雄介（株式会社マイクロハウス）
表紙写真：相田晴美
印　刷：株式会社廣済堂

発行所：**株式会社マイクロマガジン社**
〒104-0041　東京都中央区新富 1-3-7　ヨドコウビル
編集部　TEL. 03-3551-9563　FAX. 03-3551-9384
販売部　TEL. 03-3206-1641　FAX. 03-3551-1208
広告部　TEL. 03-3555-1206　FAX. 03-3297-0180（株式会社マイクロハウス）
http://www.microgroup.co.jp/

next announcement....

第1特集

新しさはこうして生まれた

珍ゲーで、何が悪い（仮）

既成のジャンル概念からはみ出した斬新なソフトが最近目につく。言わば珍ゲーとでも称すべきソフトは、どのような経緯で生まれてきたのか。そして、その斬新さはゲームの新しい面白さを提供してくれているのだろうか。

第2特集

本当に役立つゲーム攻略とは？

買ってはいけない攻略本ガイド（仮）

大好評！ソフト批評

ダービースタリオン04（PS2）、九怨-Kuon-（PS2）、クリムゾンティアーズ（PS2）、イリスのアトリエ エターナルマナ（PS2）、ホーンテッドマンション（PS2）、幸福操作官（PS2）、ピクミン2（GC）、機動戦士ガンダム 戦士達の軌跡（GC）、グーリーズ（XBOX）、マリオゴルフGBAツアー（GBA） などを予定

予告内容は都合により大きく変更になる場合がございます。

隔月刊ゲーム批評 次号57号は…　2004年6月3日(木)発売!!

ライター募集しております

ゲーム批評編集部では誌面の充実のため、原稿を書いていただくライターを募集いたします。特に制限などありませんが、東京近郊にお住まいで編集部に来られる方は歓迎いたします。ライター・編集などの実務経験のある方、専門知識に優れた方、フリーの方は特に歓迎いたします。

ゲームの批評原稿（タイトル・形式は自由）、もしくは雑誌等に採用された原稿と、履歴書をゲーム批評編集部「ライター大募集係」にお送り下さい。

採用の場合は編集部からご連絡いたします。応募から2カ月が経過しても連絡がない場合は不採用とご了承下さい。また、応募いただいた書類等は返却することが出来ませんのでご注意下さい。

「今のゲーム批評は面白くないんだよ！　オレが面白い雑誌に変えてやるぜ！」という熱い魂と情熱を持った方のご応募、お待ちしております。

一緒にゲーム批評を面白い雑誌にしていきましょう！

応募先　〒104-0041　東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル
（株）マイクロマガジン社　ゲーム批評編集部「ライター大募集係」（担当:高橋）

平成16年5月1日発行第11巻第4号通巻90号　発行人：武内静夫　編集人：武内静夫　発行所：㈱マイクロマガジン社　〒104-0041東京都中央区新富1-3-7　ヨドコウビル　TEL03-3206-1641(販売)　FAX03-3551-1208

定価：780円　本体743円

©2004 MICRO MAGAZINE　Printed in Japan

雑誌 03679-5　T1103679050785